Número 4 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR



MEGA force

la revista de los juegos SEGA



MEGA DOSSIERS

AX Battler para Game Gear

Wonderboy III para Game Gear

Fantasía para Mega Drive

Previews

Steel Empire

Prince of Persia

Rampart

Zapping

Tazmania

¡Especial juegos Game Gear!

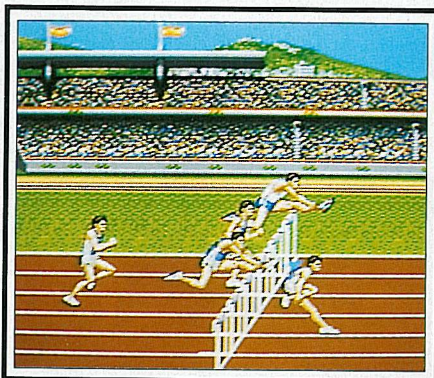
MEGA POSTER OLYMPIC GOLD



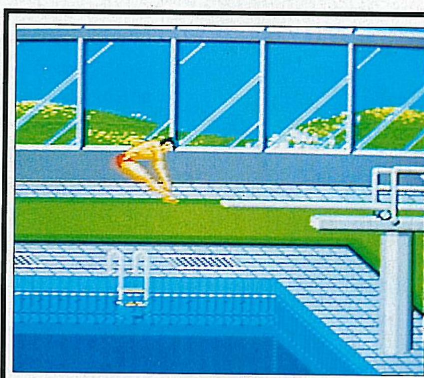
Y también...

MEGANOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS Y MUCHO MAS.

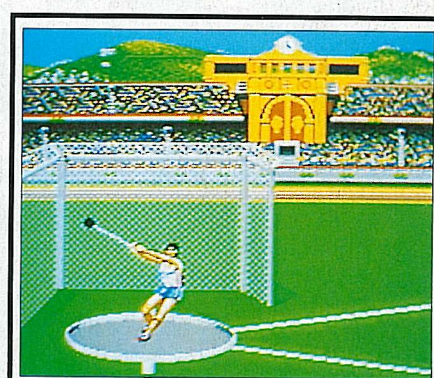
EPTA EL RETO



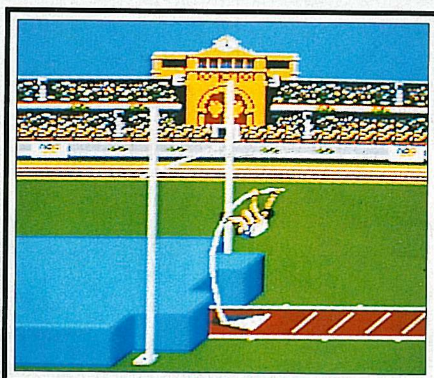
110 m. VALLAS



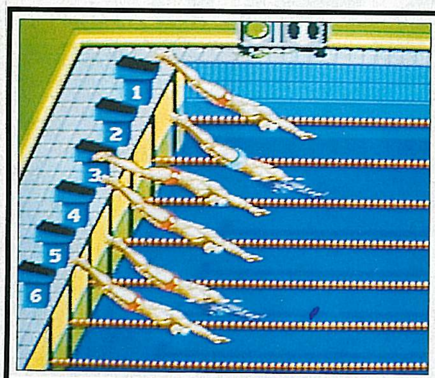
SALTO DE TRAMPOLIN



LANZAMIENTO DE MARTILLO



SALTO DE PERTIGA



200 m. LIBRES

Master System™

Barcelona, verano del 92. La oportunidad de tu vida para afrontar el desfío de los Deportes Olímpicos.

Disfruta la emoción del momento... la excitación del público... el clima de suspense... ¡la lucha por el triunfo!

Bate records olímpicos. Exígete al máximo, e inyecta energía física a tu consola favorita.

Olympic Gold en la Master System - El máximo desafío en el último sistema de videojuegos.



Llegó el 92, vive toda la intensidad del principal acontecimiento deportivo del mundo.

Salta a la pista con el principal sistema de juegos del mundo. Compite con tu Mega Drive de Sega.

¡Juega a ganador! Olympic Gold, toda la pasión, suspense y excitación de la fiesta del deporte.

La fuerza está contigo, sus 16 Bit nunca te dejarán tirado.

Concentrando tu habilidad, fuerza y determinación, unido a la calidad de imagen, y al magnífico sonido stereo... ¡tus rivales morderán el polvo!

GAME GEAR

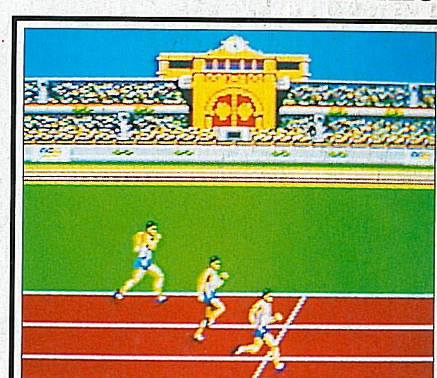
Game Gear, el mejor campo para Olympic Gold.

El máximo desafío deportivo en la última consola portátil a todo color.

Con su pantalla de alta definición, consigues imagen real capaz de transportarte al campo de acción.

Dondequiera que sea, en el campo o en la piscina.

Sólo los más fuertes, la élite, pueden sobrevivir a este test de habilidad, determinación y aguante.



100 m. LISOS



TIRO CON ARCO

Experimenta la emoción, excitación y el verdadero espíritu del mayor acontecimiento deportivo de la historia. Experimenta Olympic Gold, no hay mayor honor que representar a tu país compitiendo contra la flor y nata de los mejores deportistas del mundo, y conseguir los más apreciados triunfos.

Olympic Gold, un total de siete competiciones olímpicas son el reto para llegar a la cumbre. Si quieres conseguir el éxito necesitarás valor, fuerza, habilidad y determinación ¡acéptalo!

SEGA™



Director:
Jesús Lázaro

Redactores y colaboradores:
Mónica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández

Diseño:
Yves Rainaud y J.Lázaro

Portada:
Xavier Clares

Autoedición:
Mario Ruiz

Ilustraciones:
Alain Bertrand

Redacción y Administración:
C/ Miguel Angel, 1 dpdo.
28010 Madrid
Tel. (91) 308 40 63
Fax (91) 308 37 27

Redacción en Barcelona:
Viladomat, 271-273
entlo. 2ª esc. dcha.
08029 Barcelona
Tel. (93) 419 92 78

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª
08006 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93
Fax (93) 434 03 87

Director de publicidad:
José González Voces

Producción:
ArtiBox
Viladomat 271
08029 Barcelona

Suscripciones:
G+J España, S.A.
Marqués de Villamagna 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578 03 75
Fax (91) 575 28 17

Distribución:
COEDIS, S.A.
Molins de Rey (Barcelona)
Tel. (93) 680 03 60

Imprime:
Rotocayfo

MEGAFORCE es una publicación de:
Ed. Primavera S.A.
C/ Miguel Angel, 1 dpdo.
28010 Madrid
Tel. (91) 308 40 63

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132- 2721

Consejero Delegado:
Raymond Cohen
Director General:
Luis Martínez Ruiz



ESTE MES...

Agosto Nº 4

¡Cómo pasa el tiempo! ¿verdad? La mitad del verano ya ha pasado. Para que disfrutéis al máximo del resto, MEGA FORCE os ofrece este mes un buen número de páginas dedicadas en especial a la única consola que puede estar con vosotros en cualquier parte este verano, la Game Gear. Además, si alguno de vosotros ha estado, está o estará en las playas de España puede llevarse una agradable sorpresa, ya que hemos montado una caravana de camiones que está recorriendo todo el litoral desde primeros de julio haciendo concursos (cien premios diarios en cada camión) y distribuyendo una edición especial de MEGA FORCE. Bueno, en septiembre volvemos a vernos, mientras tanto pasadlo bien con Sega y MEGA FORCE.

Sonic

CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala.


Aburrido


Entretenido


Bien


Súper


Genial

MEGANOTICIAS

Sega, el mejor juguete

Después de años de dura lucha con el competidor que todos sabemos, Sega ha logrado situar sus productos a la cabeza de la lista de los juguetes más vendidos en el mercado británico.

El dato, aunque no corresponda a nuestro país, es muy interesante por varias cosas. En primer lugar, es un orgullo que las aficiones de los "sega-adictos" sean consideradas en Gran Bretaña (uno de los mercados que más marca la pauta en esto de los vídeojuegos) como lo mejor. Y segundo porque supone un reconocimiento del público tanto a Sega como a los equipos de programación de todas las compañías que hacen cartuchos de juegos para Sega. Y además, es de suponer que el éxito provocará una reacción favorable en otros desarrolladores que se animarán a sacar sus títulos más conocidos en versiones para nuestras consolas.



Sonic, estrella de la tele



Sonic, el personaje más dicharachero del mundo Sega, se hace estrella de televisión. Ahora no sólo podremos verle en la pantalla de la consola sino que además aparecerá en las pantallas de televisión (por ahora sólo en Inglaterra), siempre y cuando Sega y la cadena ABC lleguen a un acuerdo para convertir a Sonic en protagonista de un show televisivo. De momento, Sonic aparecerá en algunos libros, en un juego de tablero y en un espacio televisivo especial que se emitirá el año próximo.

Parques de atracciones Sega

En vista del éxito que ha logrado en Japón con su propio parque de atracciones, Sega está pensando construir en Europa centros de ocio Sega, que no son otra cosa que instalaciones espaciosas, modernas y sofisticadas, llenas de lo más avanzado en hardware y software de entretenimiento. Para ver si la idea puede tener éxito o no, Sega abrirá un mini-centro en el parque de atracciones Euro Disney. En caso de funcionar, dentro de un par de años podrían instalarse varios de ellos en distintos países y, quizás en un futuro, ¿por qué no un DisneyWorld al estilo Sega?



Megaforce en la playa

Seguro que alguno de vosotros ya ha visto en las playas españolas la increíble promoción veraniega montada desde esta casa. Se trata de una caravana de camiones que recorren durante todo el verano los principales puntos turísticos de la costa mediterránea mostrando a todo el mundo cómo es Mega Force.



Así son los camiones MEGA FORCE que recorren las playas.

Cada camión lleva un cargamento muy especial, se trata de un número de Mega Force que no podrás encontrar en los kioscos porque lo hemos hecho exclusivamente para la promoción de verano y que es de distribución totalmente gratuita (esto es, cualquiera de vosotros que se acerque al camión se lleva la revista sin pagar nada). Además, dentro de los camiones hay un enorme montón de premios que se reparten en los sorteos diarios que se celebran en cada camión. Un total de cien premios serán entregados a los confiados bañistas consoleros si están en el momento oportuno y en el sitio oportuno.

Malas noticias para Genesis



Parece que a nuestros amigos consoleros que tienen una Genesis no les van a ir muy bien las cosas con algunos de los juegos que se están poniendo a la venta. Pero antes de explicar el problema, mejor será contar las cosas desde el principio, por si algún despistadillo no sabe muy bién de qué se trata: la consola Genesis no es otra cosa que una versión algo particular de la consola Megadrive, versión que se vende sobre todo en Japón, pero que también ha llegado a España y otros países a través de algunas tiendas que han hecho importaciones directas.

De modo que si tú eres uno de los que compraron esta máquina, o conoces a un amigo que lo hizo, presta atención. La compañía Tengen va a lanzar un cartucho con el juego de futbolín Dragon's Fury que no funcionará en la versión japonesa de la consola, debido a una codificación especial que han incluido en el juego. Esa codificación impide que el juego arranque y en su lugar emite un mensaje que dice: "This game is not for the Sega Megadrive distributed in Japan" ("este juego no es para la Sega Megadrive distribuida en Japón"). Por si ya estábais pensando mal de Sega, os diremos que el codificado del juego no se debe ni a Sega ni a Tengen. Parece que es una petición de Technosoft Japón, una firma que ya desde octubre de 1991 viene vendiendo en ese país el mismo juego bajo el nombre Devil's Crash y que su intención es evitar la competencia de la versión americana del juego.

Muchos dirán que es un problema menor, y que sólo afecta a Génesis, etc, pero no conviene olvidar que si esas codificaciones fueran adaptadas a otros juegos, se perdería una de las mejores características de las consolas Sega: la compatibilidad entre los cartuchos de distintos desarrolladores.

También hay problemas, o mejor dicho dudas, con el juego Street Fighter 2, a punto de lanzarse para Megadrive. El juego necesita seis botones de control, pero la versión japonesa de la consola, la Genesis, trabaja sólo con tres. Esperemos que Capcom (o a quien corresponda) haga las modificaciones oportunas para que todos disfruten del juego cuando esté disponible.



Vídeojuegos: ¿relajan o estresan?

Todos conocemos la palabra estrés, pero muchos piensan que es una afección propia de los adultos. Pues están equivocados porque un reciente estudio realizado en las escuelas japonesas ha demostrado que algunos niños aficionados a los vídeojuegos se vuelven personas más agresivas, competitivas y, por tanto, son más incapaces de relajarse ante las situaciones. En una palabra, que se vuelven víctimas del estrés.

Pero como todo, la afición a los vídeojuegos tiene dos caras (y esta es la cara que podemos aprovechar para convencer a nuestros padres). En los resultados extraídos de ese mismo estudio se ha descubierto también el efecto contrario en los chavales de mayor edad: según la edad se va incrementando, jugar con nuestras consolas puede ser una fuente de relajación, y no precisamente de estrés. De todas formas, ya se sabe que ningún extremo es bueno.

Ganadores del concurso "El Pantallazo" número 2

Si has participado en el concurso El Pantallazo, mira rápidamente esta lista de ganadores, porque hay un montón de premios esperándote. Y si no es así, en lugar de ponerte verde de envidia, busca las páginas del concurso, coge un lápiz y pon a prueba tus conocimientos sobre los juegos de Sega. Verás qué sencillo resulta. Aquí están los ganadores del concurso del número 2 de la revista.

Consola Mega Drive:
Ismael Valdivia Díez (Barcelona)

Consola Master System:
Patricio del Canto Núñez (Málaga)

Consola Game Gear:
Javier Fernández Sans (Tarragona)

Juego Sega:
Karin Sabet Piera (Barcelona)
Alan Lorente Mascaray (Barcelona)
Jaime Garriga Beloso (Zaragoza)
Leonardo Barbero González (Madrid)
Raúl Martínez Palacios (Navarra)
Joaquín Dols Tarragon (Castellón)
Jacob Gómez Sancho (Barcelona)
Juan Luis Serrano Marín (Sevilla)
Luis Muñoz Pastor (Madrid)
Isaac Partal Calvo (Barcelona)
David Jordà Clemente (Barcelona)
Enric Megre Descarrega (Barcelona)
Juan Manuel Caravaca Botia (Murcia)
Jonan Díaz Loyola (Madrid)
Iban Azanza Soto (Navarra)
Enrique Martín Domínguez (Barcelona)
Klumars Pavoudi (Madrid)

Enhorabuena y... ¡seguid concursando!

Pon a salvo los datos del Mega CD

Sega Japón acaba de sacar un cartucho RAM para el sistema Mega CD que contiene 1 Megabyte de memoria adicional. Este "invento", que cuesta unas 5.000 pesetas en Japón (no se sabe nada de su comercialización en nuestro país), puede resultar ideal para grabar, por ejemplo, montones de puntuaciones. Ya sabemos que el propio Mega CD permite el almacenamiento de datos, pero existen algunos problemas a la hora de la grabación: si no se hace periódicamente (cada mes, más o menos), los datos pueden desaparecer.

Con este dispositivo de back-up de Sega Japón se pueden grabar miles de tablas de puntuaciones y otro tipo de datos de forma rápida, a través de una pantalla con iconos desde la que se hacen las distintas copias de seguridad. Además, según Sega, en un futuro el cartucho de memoria podrá aprovecharse para otros muchos usos que aún están sin especificar.



Nuevos lanzamientos en formato CD

Muy pronto estarán disponibles algunos de los juegos que la compañía Sierra On-Line, conocida por sus juegos para ordenadores personales, está desarrollando para las consolas Sega. Los planes de Sierra incluyen una colección de títulos para el sistema Mega-CD, colección que incluye el Rise of the Dragon, que ya se ha visto en algún país.

Este juego sitúa la acción en el año 2050, en la ciudad de Los Angeles, cuando reina el caos y la decadencia: evidentemente, el papel que hay que asumir es el de Blade Hunter, investigador privado, que debe detener a un demonio que ha decidido reaparecer. El ambiente sórdido de la ciudad está muy bien plasmado, con digitalizaciones de dibujos y escenarios hechos a mano y con un sonido digno de un CD... ¡Queda de película! A ver si este título se ve pronto acompañado por otros como el genial Leisure Suit Larry, por ejemplo.

REPORTAJE

Jugar c
un deporte

Este año, los participantes en los Juegos Olímpicos de Barcelona van a tener que sudar más que de costumbre para llevar a sus países el orgullo de haber ganado alguna prueba. La culpa, sin embargo, no la tiene el excesivo calor que está haciendo este verano, sino Sega, cuyos vídeojuegos y consolas han sido seleccionados como material oficial de diversión y ocio por el comité organizador de los Juegos.

De esta forma, los más de quince mil deportistas que participan en Barcelona se las tendrán que ver no sólo con sus rivales en las instalaciones olímpicas, sino también con todo tipo de malvados, monstruos de otros tiempos, animales y extraterrestres que campean por los vídeojuegos para consolas Sega. Lo que en un principio se consideró como un peligro para la concentración de los deportistas (el dedicarse a descansar "machacando" marcianos) se ha demostrado posteriormente como un excelente medio para facilitar su esparcimiento sin mermar sus condiciones físicas. La primera prueba de ello se obtuvo en la pasada Olimpiada de Seúl, en 1988, en la que se instalaron de manera experimental varias consolas y vídeojuegos para entretenimiento de los participantes.

La idea, que ha dado pie a la inclusión de los productos Sega en la Olimpiada de Barcelona, forma parte de un proyecto del comité organizador de la misma para que los deportistas puedan



Olympic Gold será el juego olí





Susana Cruz, campeona y récord de España de Héptalon es una gra
aprovecha cualquier descanso en los entrenami

on Sega, "olímpico"



mpico por excelencia este año.

disfrutar de todos los equipamientos y servicios necesarios para que su estancia sea lo más agradable y relajada posible.


n aficionada a las consolas de Sega y ientos para jugar.

Es la primera vez en la historia de los Juegos Olímpicos que los productos de vídeojuegos forman parte del material oficial de diversión y ocio, y ha sido Sega la empresa seleccionada como suministradora de los mismos. Así pues, junto con las películas de cine, la videoteca, musicoteca, biblioteca, billares, tenis de mesa, salas de TV por cable, etc, estarán las cuatrocientas consolas Megadrive con mil doscientos juegos a su disposición, las treinta Game Gear con sus sesenta juegos y las once grandes máquinas recreativas que Sega instalará en la zona internacional.

Por supuesto, todo este equipo de entretenimiento doméstico estará también en las Paraolimpiadas que se celebrarán en Barcelona a mediados de septiembre, y que contarán con la participación de casi tres mil deportistas.



Mega Drive, la otra gran estrella de los juegos.

Olympic Gold

Uno de los juegos estrella en toda la oferta de vídeojuegos que estará disponible en el gran acontecimiento deportivo es, precisamente, Olympic Gold, el único juego oficial sobre las Olimpiadas de Barcelona 92. Su desarrollador (el equipo de programadores de la firma británica US Gold) se sentirá orgulloso de ver cómo el juego es "destripado" por los mejores deportistas de todo el mundo, que podrán probarlo en cualquiera de las consolas de Sega, jugar en ocho idiomas distintos y competir en siete pruebas diferentes.

Olympic Gold ofrece las modalidades deportivas de cien metros lisos, 110 metros vallas, salto con pértiga, lanzamiento de peso, natación estilo libre, salto de trampolín y tiro al arco, para responder a los gustos más variados.

Además de Olympic Gold para consolas, en las Olimpiadas está haciendo furor el simulador de vuelo de la máquina recreativa R-360, sobre todo por su espectacularidad y su gran realismo. ¡Lo que darían muchos por ver a Ben Johnson dar un giro de 360 grados en un "juguete" como la R-360...!

REPORTAJE

SEGA ES MAS FUERTE QUE TU

Aunque ya ha pasado algún tiempo seguro que todos recordáis los primeros anuncios de Sega en televisión. Sí, ese en el que aparece un extraño personaje a caballo entre duro motorista tipo Angeles del Infierno y contestatario punky. Mega Force tuvo acceso al rodaje de la serie completa de aquellos anuncios y ahora os descubre los secretos de una de las campañas publicitarias con más éxito de los últimos tiempos.

Los creativos de estos anuncios eligieron para ilustrar el slogan "Mas fuerte que tú" un personaje basado en el Maestro Sega, el hombre que todo lo sabe (cuando escribes a Sega para pedir ayuda sobre un juego, es el Maestro Sega quien te da las respuestas: conoce todos los juegos de la A a la Z). La idea consiste en representar a las consolas Sega con un personaje todopoderoso del que en ningún momento se oye su voz. Un hombre va a tratar de enfrentarse, vaya ocurrencia, a Sega, que es "más fuerte que él".

El hombre que va a asumir este reto no es un actor profesional, sino un profesor de musculación, un culturista, más parecido a un armario que a un ser humano (fíjate en las fotos). A este hombre, el realizador le ha colocado una cresta de cabello punk para reforzar la idea de la apocalipsis y de una publicidad cyber-punk. En efecto, todo se desarrolla en un futuro más o menos próximo bastante parecido al universo de Mad Max: en un almacén abandonado de Los Angeles. Este atrevido héroe llega con su moto a través de las vidrieras y está claro que sus intenciones son retar a Sega.

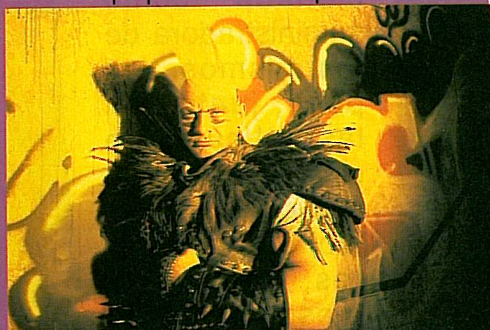
Se aproxima a una consola, saca un cartucho de su bolsillo y lo inserta, de un puñetazo, en la consola. A partir de aquí, las imágenes del juego se alternan con escenas reales: el héroe escapa de las lluvias de lava, tuerce los pies tratando de bailar como Michael Jackson en Moonwalker, evita las trombas de agua como Mickey en Fantasia, etc.

En total hay cuatro anuncios, de los cuales tres están basados en juegos para la Master System, y duran 30 segundos cada uno. El cuarto está basado en la Megadrive y dura 45 segundos en el cine y 30 en la televisión. Este es en el que más merece la pena apreciar los aspectos técnicos. Todos tienen sonido estéreo y un gran despliegue de colores.

En total, medio centenar de personas han intervenido en los rodajes de los anuncios. De ellas, 20 personas en la filmación propiamente dicha, 10 personas en la producción (concepto, storyboard, administración, etc.), 15 personas



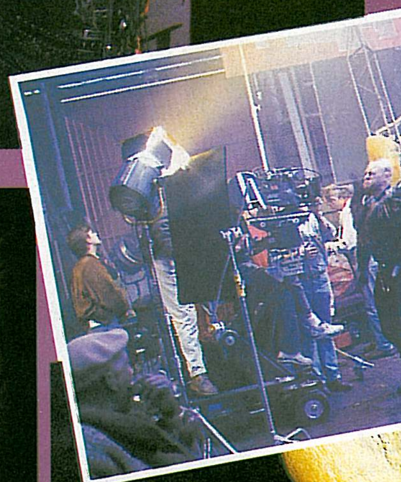
La calma que precede a la tempestad.



El héroe del anuncio, ¡musculoso el chico!



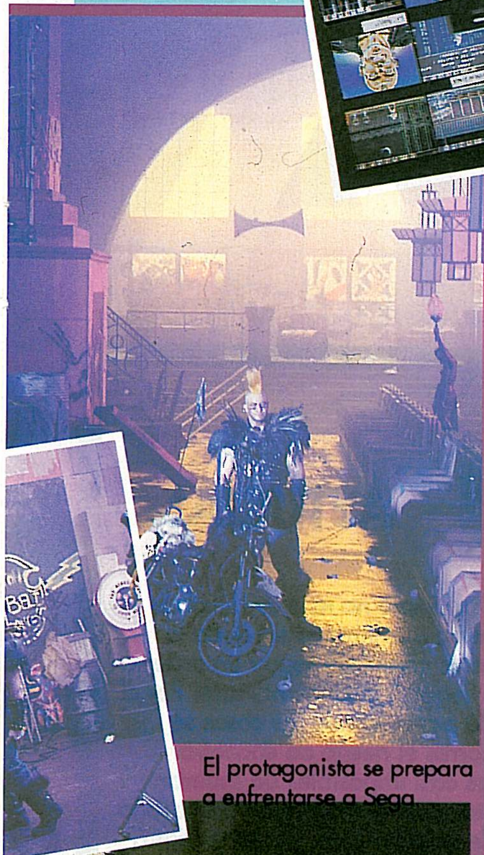
Un bombero se ocupa de apagar una bola de fuego después de que caiga.



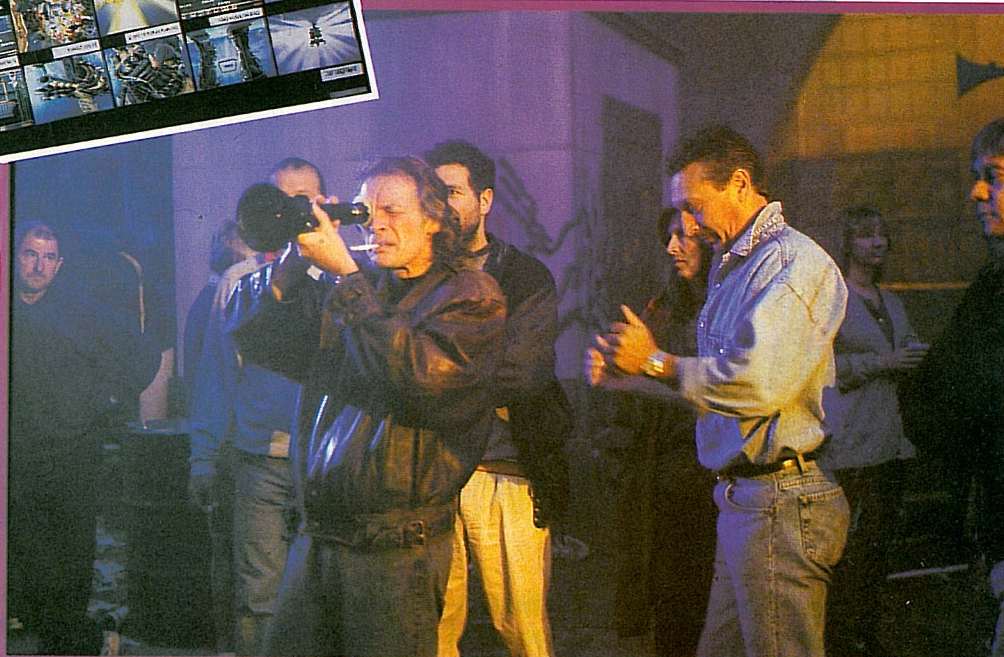
Fíjate en el código de barras.



El storyboard: en el se incluye todo el anuncio, plano a plano. También aparecen las frases que dice el Maestro Sega con voz "en off".



El protagonista se prepara a enfrentarse a Sega.

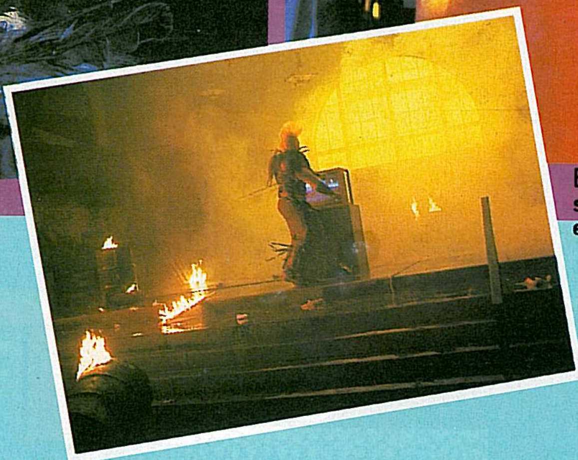


El realizador Barry Myers verificando un encuadre.





El realizador filmando una manzana gigante para la secuencia "Mickey". "Movedla un poco... a la derecha... eso es, ahí".

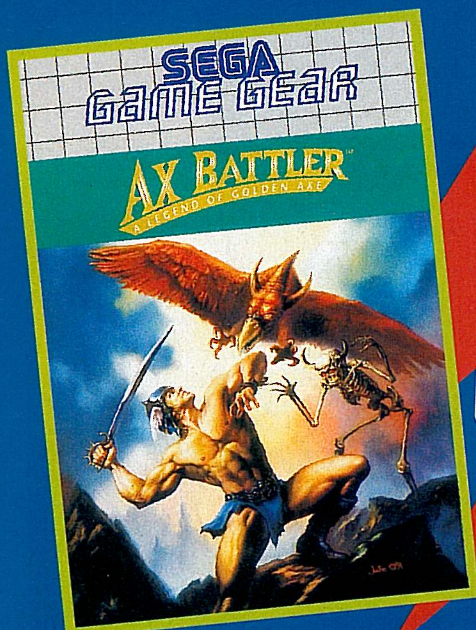


Fueron necesarios ocho días de rodaje para que el realizador, Barry Myers, rodara estos spots. Este hombre no es un desconocido en el mundo de la publicidad. Ha realizado anuncios del Golf GTI, de los teléfonos SFR, para Xerox (uno en el que un jíbaro reduce una cabeza con una fotocopiadora) y para Citroën (ese en el que un coche compite con un ultraligero).

para la creación de los efectos especiales y, por último, cinco bomberos para atender los incendios provocados por las explosiones (proyecciones de bolas de fuego, la explosión de la moto, etc.). Solamente la construcción del decorado llevó tres semanas.



Diseño preliminar de decorado del almacé abandonado.



AX

ASTUCIAS:

Ax Battler, en principio no es muy difícil de jugar. La parte de aventura es sin duda la más fácil y si eres capaz de seguir un orden lógico podrás llegar a la siguiente fase. Por el contrario, en la parte arcade las cosas se complican y corres el riesgo de encontrar algunos tramos casi imposibles de superar. Para evitar estos problemas hemos preparado una especie de guía turística que te facilitará mucho las cosas.

Las fuerzas del mal atacan de nuevo y, en esta ocasión, es el castillo de Firewood el que sufre las consecuencias del asedio de las tropas de la infame Víbora de la Muerte (Death Adder). Ha jurado hacerse con la fabulosa Hacha de Oro aún a costa de miles de vidas. Nada podrá impedir que consiga, gracias a los poderes de esta arma, convertirse en el dueño del mundo. Tan sólo un hombre con corazón puro y un coraje sin límites podrá oponerse a sus designios, recuperando el Hacha legendaria. Naturalmente, este hombre eres tú, pero la pregunta es: ¿serás capaz de encontrarla y restablecer la paz?

FIREWOOD CASTLE

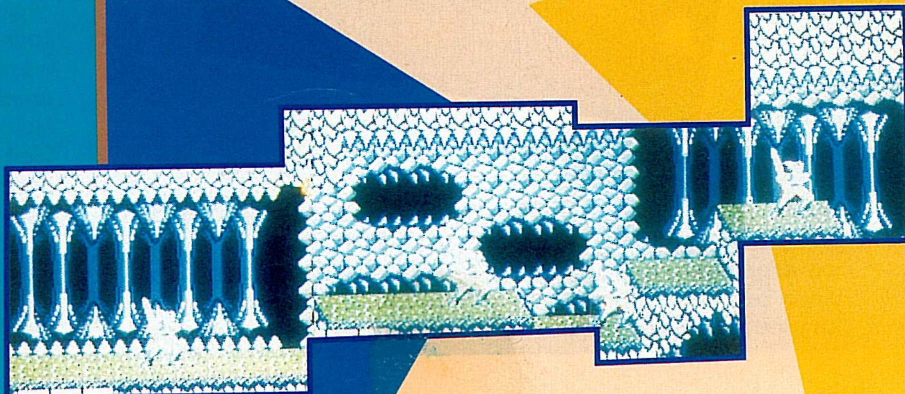


En la fortaleza, el Rey, como último recurso, te pide que le ayudes en su lucha, recuperando el hacha mágica. Tu misión comienza en las salas del castillo y, a medida que anvances por ellas, podrás recoger diversos mensajes e informaciones que te servirán de referencias. Pero antención, el castillo es frecuentado por el mal, así que desconfía. Procura guardar toda la vida que puedas en la fortaleza, de manera que una vez fuera, puedas continuar sin problemas.



Dirígete a la derecha hacia las montañas, donde verás la entrada de una gruta.

SPOOKY CAVERN'S



A

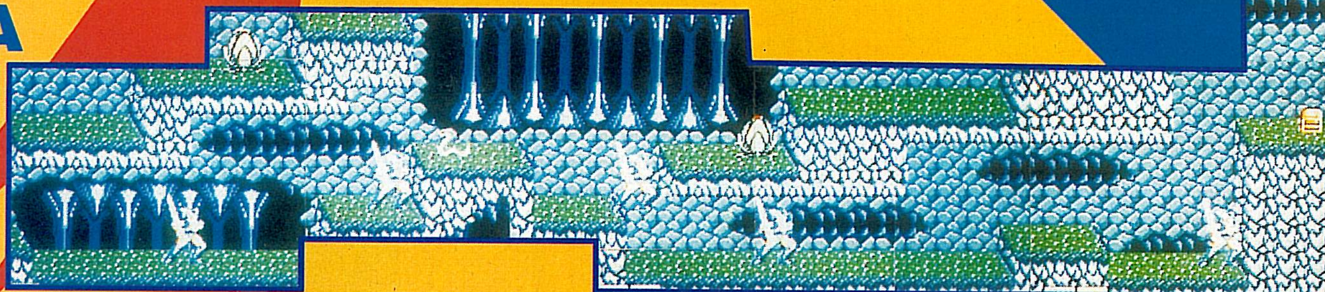
BATTLER

GAME GEAR

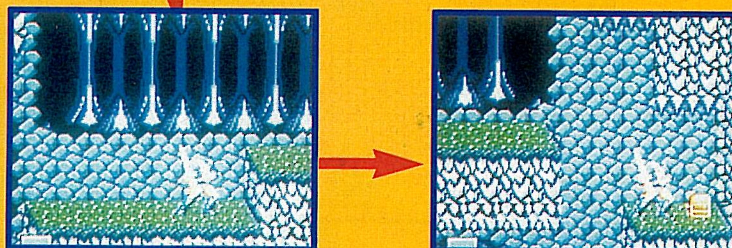
Técnicas para los monstruos:

-Bárbaro: es suficiente con un único golpe en su cuerpo.
-Neo-bárbaro: igual que antes pero más rápido.
-Amazona y neo-amazona: emplea la misma técnica.
-Esqueleto: evita su primer ataque y golpea.
-Caballero: ataca cuando levante su espada.
-Neo-caballero: utiliza el ataque que te permita, una vez en el aire, matar al adversario que está debajo.

A



B



Bien, ya estamos en la caverna de Spooky. En un extremo de ella se halla un cofre lleno de bombas, que no podrás atravesar durante el resto del juego. Para recuperar su contenido te tienes que mover con prudencia para que no te toquen las desagradables bestezuelas con que te encuentras en el camino. Para salir sin ningún problema, sigue el plano y utiliza las diferentes técnicas para destruir a los que te molesten.

Presta atención a los diferentes enemigos con que te cruzarás. Para acabar con cada uno de ellos existe una técnica muy sencilla y eficaz. En el caso de las serpientes, es suficiente con agacharse y golpearlas violentamente. Por lo que se refiere a las bellas (pero no por eso menos peligrosas) flores, un golpe fulgurante de vuestra espada bastará para marchitarlas, pero hay que tener cuidado con las bolas de fuego que arrojan y que tienen la tendencia a estrellarse en tu cara.
En cuanto a los pájaros que vuelan a tu alrededor, debes acercarte a ellos lentamente y destruirlos con un mandoble de tu espada.

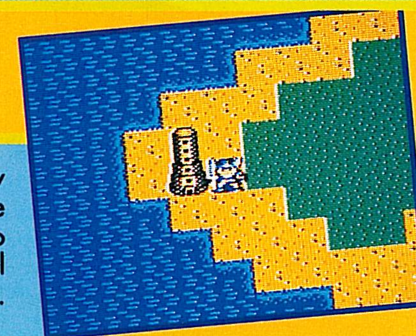






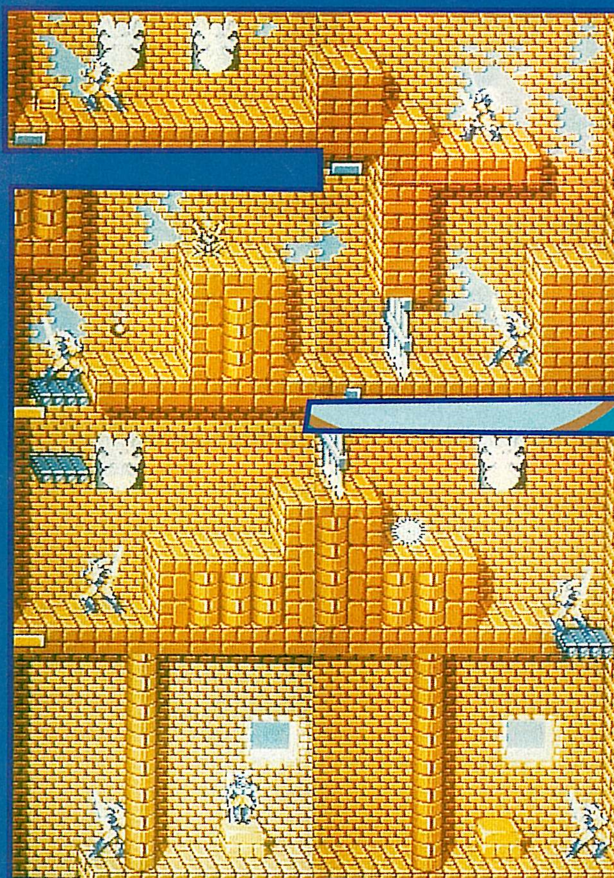
Cuando hayas salido de este infierno, debes descender hacia la izquierda y llegarás a un rio que tendrás que seguir en la misma dirección. Más tarde, encontrarás un puente; una vez atravesado este, verás las montañas a la derecha. Ve hacia ellos y trepa. Después tienes que bajar hasta un guardián que desgraciadamente tendrá que ser eliminado. Acto seguido tienes que seleccionar de entre tus objetos las bombas para que aparezca el próximo pasaje.

Entra en el pueblo. Hay una posada con un cartel que dice INN. Allí recuperarás las fuerzas a cambio de cuatro vasijas previamente ganadas en combate con diferentes monstruos. Te darás cuenta que el precio irá aumentando a lo largo de la partida. En la casa marcada con las letras TR, puedes ganar nuevos poderes, pero tendrás que luchar para conseguirlo. Si te acercas al edificio marcado como PW, encontrarás el código que permite salvar la partida.

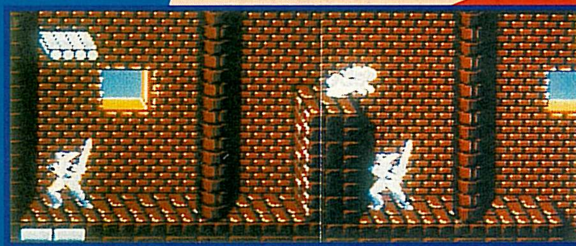


Cuando hayas terminado con todo lo anterior, toma el camino por el que viniste y sigue hacia abajo. Aparecerá otro pueblo y en él hay dos casas que tienes que visitar a toda costa. La que se llama INN, en la que recuperarás tu energía (como antes) y la que se llama TR, donde ganarás un ataque suplementario. Fuera del pueblo, atraviesa la tres cabañas y llega hasta la Torre de la Península.

THE TOWER OF PENINSULE

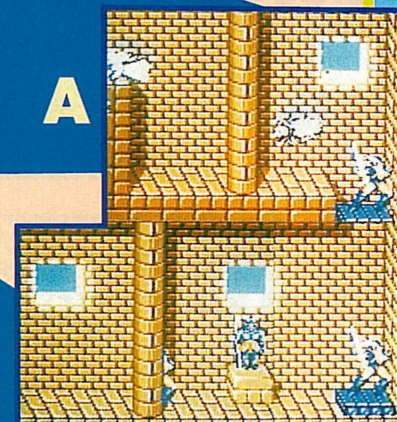


B



B

A



A

El único momento difícil en el torreon es el primer escenario cuando apagan las luces. Cuidado con los caballeros rata; para vencerlos espera a entrar detrás de ellos.
Dos niveles más arriba, tendrás que derribar una puerta y, para ello hay que golpearla. Los fantasmas no son vulnerables.
En cuanto a las estatuas no pueden ser destruidas y tendrás que utilizar la magia si no quieres ver como se reduce tu vida.

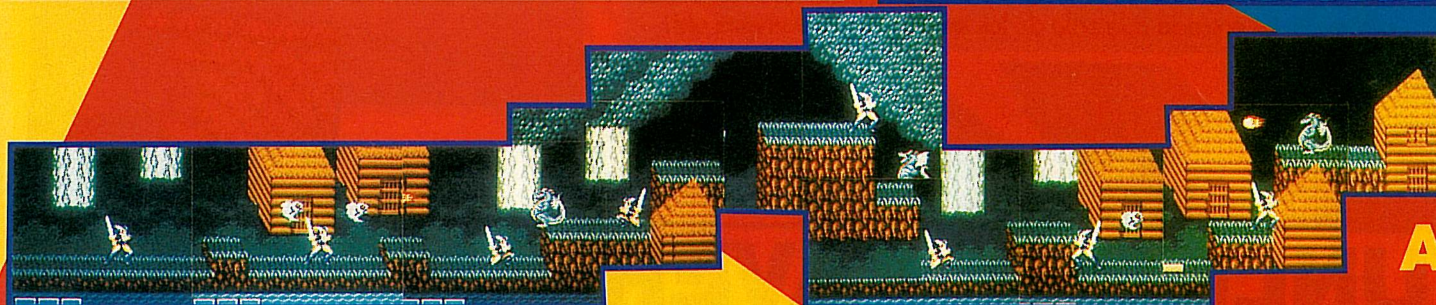
Aquí nada de complicaciones. Basta con llegar a la cumbre de la torre y coger el Cristal Mágico que hay en un cofre.

Regresa al pueblo situado justo a la derecha y colócate sobre el cuadrado amarillo que está justo debajo de él. Aprieta el botón 2, selecciona el cristal y lánzalo al agua. La isla de la Tortuga hará su aparición.

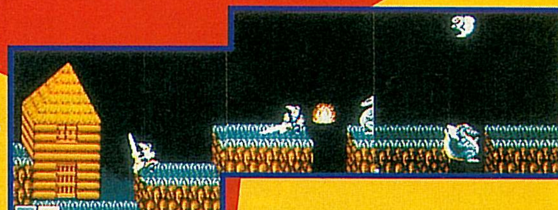




TURTLE ISLAND



A



Este es un nivel de acción en el que debes demostrar tus habilidades. No hay objetos que recuperar, de lo que se trata es de seguir con vida. Un buen truco: hay que progresar lentamente de forma que evites los peces voladores, al tiempo que vas eliminando los distintos adversarios que te surjen en el camino. Con los perros que te saltan encima, lo mejor es agacharse y golpearlos con la espada. Es conveniente evitar a los dragones, ya que su movimiento es imprevisible.

Cuando hayas salido de este penoso nivel, llegarás a otro pueblo. Como siempre, entra en las casas INN, TR y PW para recuperar tus fuerzas y conseguir una nueva habilidad (el ataque volante). Cura tus heridas, recupera tu energía y consigue el código que te permite salvar la partida en este punto.



Ahora ve al sur del pueblo (es decir, hacia abajo), hasta que te encuentres delante del lago. Rodéalo y verás a tu izquierda dos grandes piedras que tendrás que pasar por debajo. Son las pirámides.

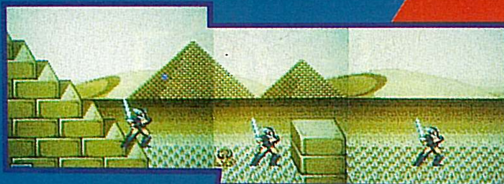
THE DEAD PYRAMID'S

En este nivel debes prestar mucha atención a las serpientes y los escorpiones porque son muy peligrosos. Ve hacia la derecha de forma que entres en la primera pirámide. Debes subir hasta encontrar el primer pasaje que te da acceso a la segunda pirámide. Es en ésta donde se encuentra el cofre que guarda la llave del último castillo.



A

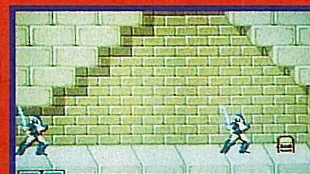
A



B



C



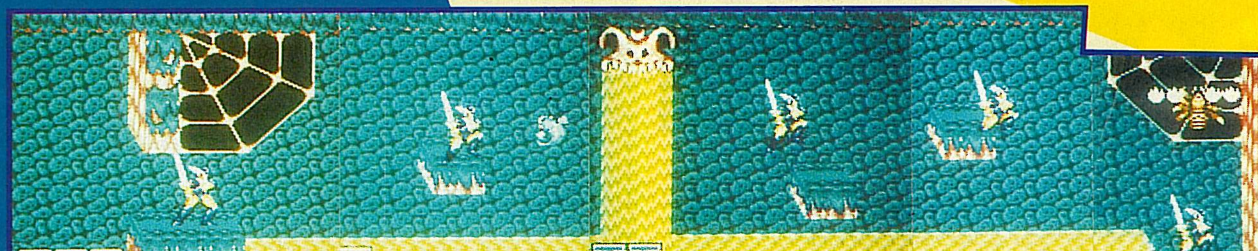
Cuando hayas llegado a la cima de la primera pirámide, es decir al final del pasaje, agáchate para evitar a las dos aguilas que te atacan. Continúa hacia la derecha y sube a la cima de la segunda pirámide. La entrada a la sala de los tesoros está justamente ahí.

Al sureste de las pirámides, se encuentra un pueblo. En él, coge aquello que necesites (como en los pueblos anteriores). Al salir, dirígete a la izquierda y te encontrarás en la entrada de la Caverna Desafortunada. Desconfía de los torrentes de lava que te impedirán moverte con libertad.

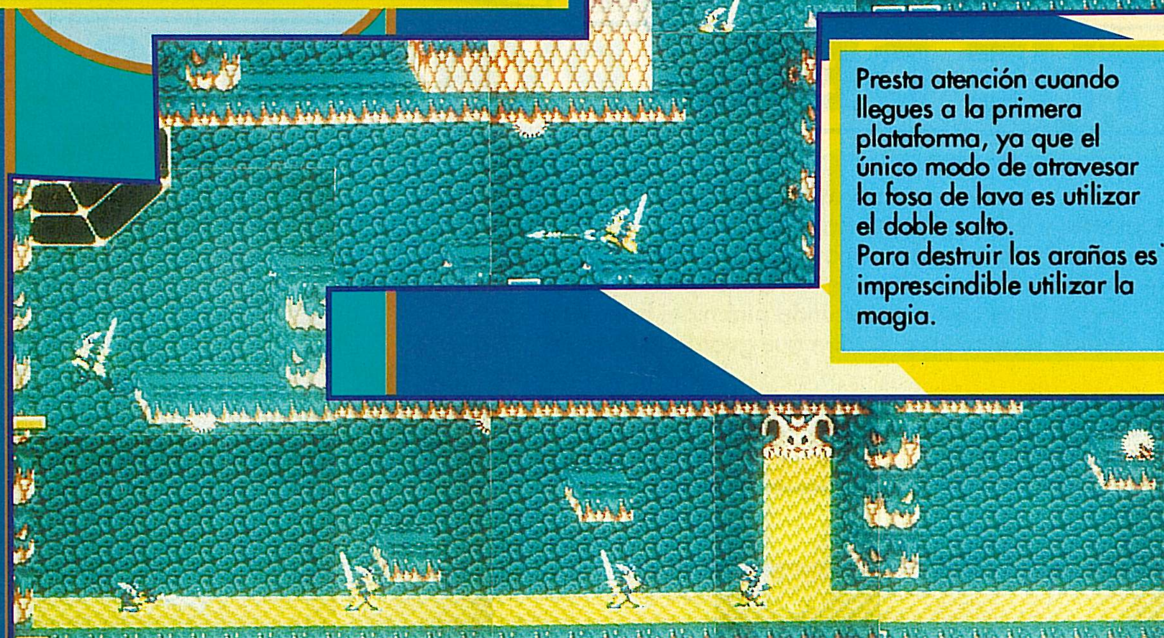


UNLUCKY CAVERN'S

A



Hace mucho calor y entre los bulliciosos vapores de azufre de la caverna se encuentra el único camino para poder continuar con tus aventuras. Pero no hay grandes dificultades. Basta con ir hacia abajo siguiendo el plano para avanzar fácilmente.



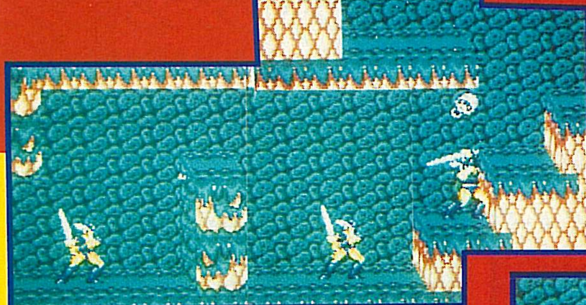
Presta atención cuando llegues a la primera plataforma, ya que el único modo de atravesar la fosa de lava es utilizar el doble salto.
Para destruir las arañas es imprescindible utilizar la magia.
Si no lo haces así despídete del juego.

A



Pasa la caverna y sigue todo directo hacia la derecha hasta que llegues a otro pueblo. Ve directamente a la casa TR y ganaras el poder de la velocidad, que te permite dar, cuando tomes impulso, un super golpe con los hombros.





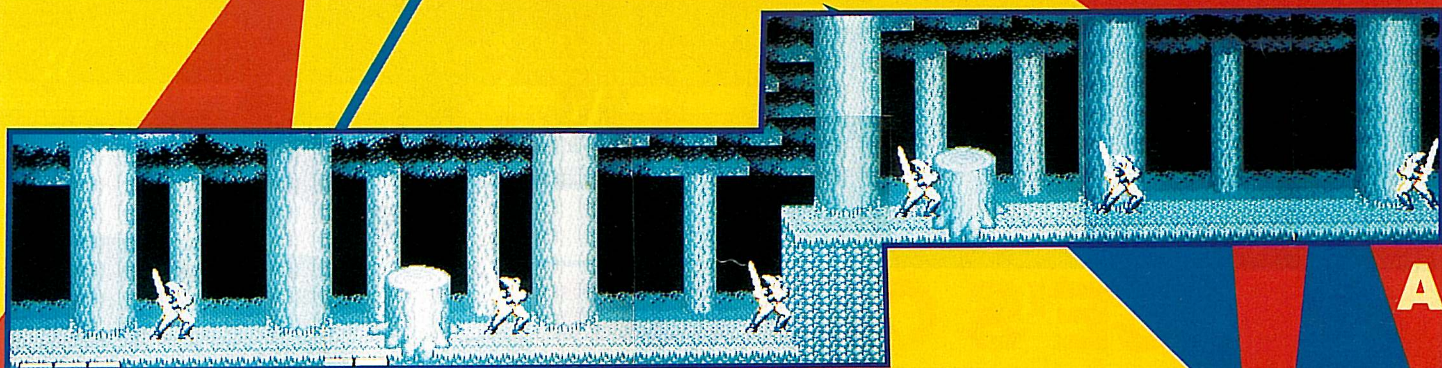


Cuando salgas de la casa, un soldado te dará una brújula. Con ella, ve hacia el sur, pasa el puente que encuentras y entra en el Bosque Laberinto.

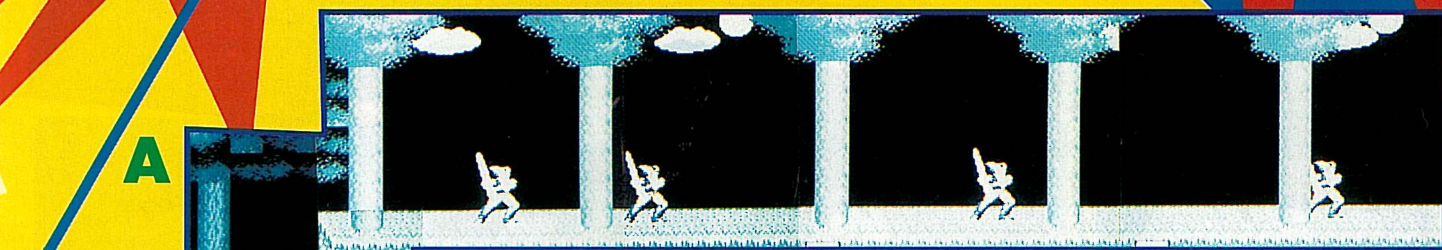




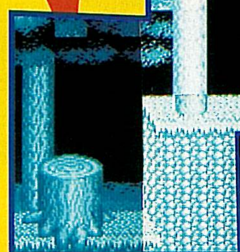
LABYRINTH WOOD

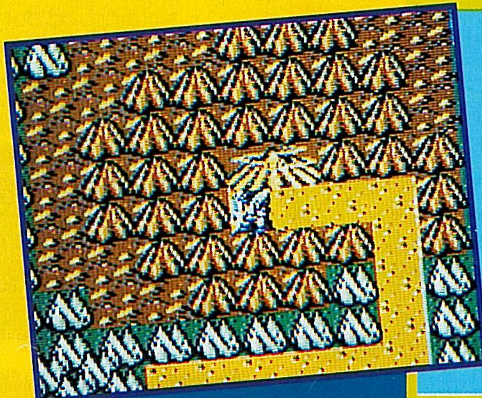


A



A



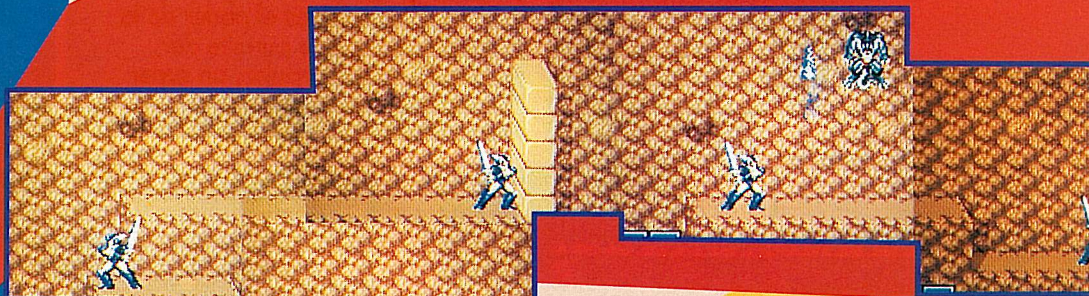


Si no contases con la brújula que tan amablemente te ha dado el soldado jamás podrías salir del bosque y quedarías atrapado para siempre en las tinieblas. En este nivel, los únicos enemigos con que te encuentras son los Trolls, pero cuidado, son totalmente invulnerables.

Una vez que has llegado a las montañas, a la izquierda, justo en la cima hay un gran cuadrado gris con árboles en el centro. Pulsa el botón 2 "Search" y obtendrás un fruto. Vuelve al pueblo, haz lo que tengas que hacer para recuperarte y después sigue el camino amarillo que serpentea entre las montañas, de forma que alcances el monte de Gayn.

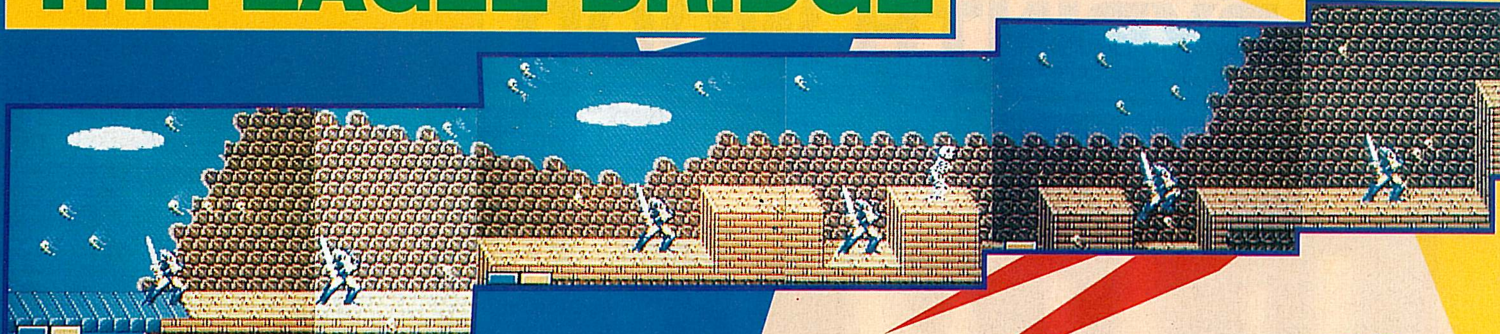
GAYN'S MOUNTAIN

En un momento de tu progresión debes dejarte caer sobre un muro compuesto de cuatro grandes bloques de piedra. Para destruirlo y pasar, usa el poder que te permite correr como un loco para dar tu famoso golpe de hombros que reducirá a migas el obstáculo.



Justo después, tendrás que evitar a un demonio alado. Para conseguirlo, salta y golpea, acabando con sus intenciones. Luego, dirígete hacia la izquierda. Pero, ¡atención!, si no has conseguido antes el fruto, la partida será nula y tendrás que volver a comenzar desde el último punto en que salvaste el juego.

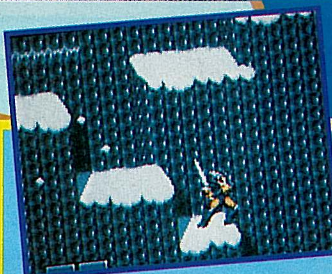
THE EAGLE BRIDGE



THE ICE'S CLIFFES



Atención, firme deslizante. Muévete con precaución y procura evitar a los monstruos que merodean por estos parajes.



Sube por la izquierda saltando de plataforma en plataforma.



Las corrientes de nieve son, sin ninguna duda, las trampas más peligrosas con que te enfrentas en este nivel.



Bajo ciertas cascadas de agua se esconden malignas criaturas...

Cuando hayas llegado a los agujeros, los hombres de los hielos se empeñarán en arrojarte a la cara bolas de fuego. Procura evitarlas en lo posible.

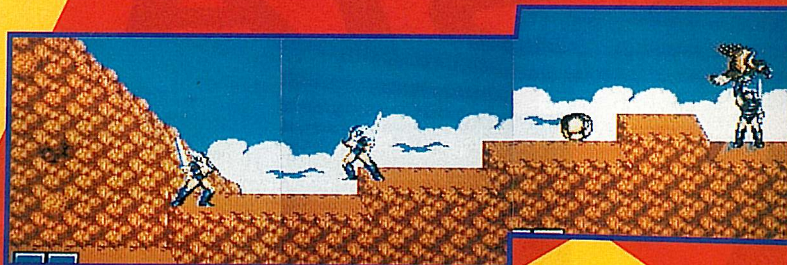


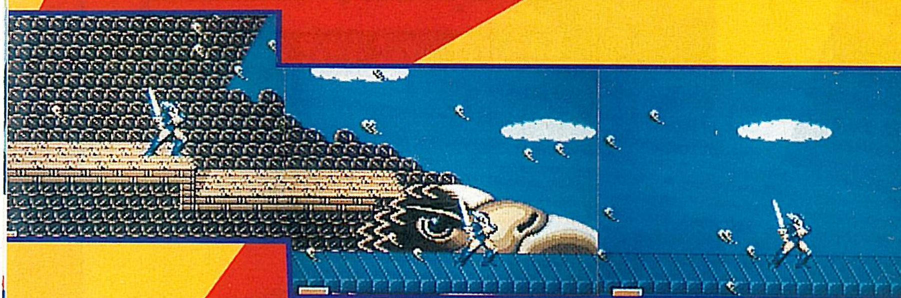




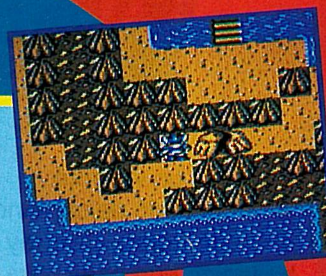








Aquí no hay verdaderas trampas y, aunque parezca mentira, los adversarios con que te cruzarás no te causarán excesivos problemas, sólo tendrás que evitar a toda costa a las especies emplumadas que aparecerán en varios momentos del recorrido.



Después de tu periplo por el puente, sigue el camino que lleva al pueblo. En una de las casas se encuentra el último ataque que te es absolutamente necesario. Te permitirá destruir a todos los enemigos que se encuentren debajo de ti, siempre que tú estés en el aire (por ejemplo, saltando). Sal del pueblo y toma la dirección hacia el sur (es decir, hacia abajo), pasa por el puente y rodea las montañas de forma que alcances los Alcantilados de hielo.



Te encuentras en la última catarata, tienes que utilizar la misma estrategia que antes, si quieres llegar hasta la terrible Víbora de la Muerte.

DEATH ADDER CASTLE

Una vez que hayas conseguido franquear todas las trampas, cosa que no se consigue así como así, tendrás que internarte en las montañas que ocultan la guarida del gran tirano conocido como la Víbora de la Muerte.

Llegados a este punto, hemos decidido no revelarte lo que debes hacer en el nivel final. Y esto por dos razones. En primer lugar, porque el juego en sí mismo no es verdaderamente difícil y podrás llegas al final sin demasiadas dificultades. En segundo lugar, porque la forma de las salas (o niveles) varía aleatoriamente según el desarrollo de la partida. Esto implica que el camino a seguir no es siempre el mismo.

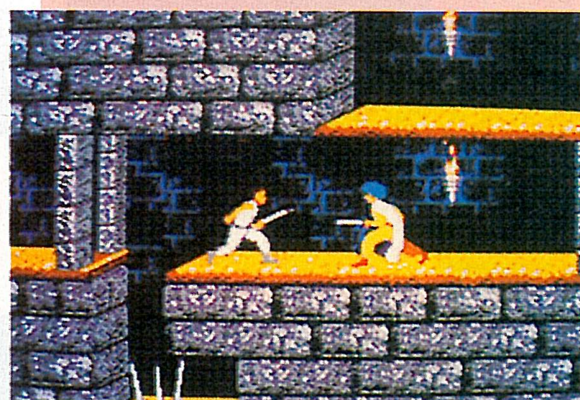
Cuando llegues al malvado, bastará que, cuando te arroje su hacha, saltes por encima de él y le golpees en la cabeza. Repite esta operación varias veces y culminarás el juego.

The End



PRINCE of PERSIA







Eres un valiente soldado de un reino de Persia cuyo rey ha tenido que partir para luchar contra el Gran Visir, que pretende hacerse con el poder y tiene prisionera a la princesa, la única descendiente del rey. Como suele ocurrir, anteriormente había pedido su mano sin ningún éxito, y de ahí su idea de secuestrarla. El objetivo del Gran Visir es ofrecerle la libertad de la princesa a cambio de casarse con ella, pero la princesa se niega en redondo, y provoca la furia del visir, que lanza un ultimatum: o dice "sí" en menos de una hora, o sirve de comida a los tigres. Pero el Gran Visir no cuenta con un soldado, enamorado en secreto de la princesa, que hará todo lo posible por ayudarla. ¿Imaginas quién es el soldado? Efectivamente, tú. Pero, por desgracia, las paredes de Persia tienen oídos y el Gran Visir se entera de todo, por lo que acabas en el fondo de una mazmorra, sabiendo que la princesa está dispuesta a morir antes que casarse con el malvado. Sólo te quedan, pues, sesenta minutos para salir de allí, reunirte con ella, matar al visir, salvar a la dama de todos los malvados y llevarla sana y salva con su padre, el rey, quien puede que incluso te haga su príncipe como agradecimiento. Este juego para Master System mezcla la aventura con el desarrollo en plataformas, convirtiéndose en un juego difícilmente clasificable por su gran contenido: combates, búsqueda de objetos, carreras frenéticas en pasillos laberínticos... La presentación en pantalla es lateral (ves los dibujos de perfil), con efectos de produndidad, aunque el personaje sólo puede desplazarse en un plano. Aún así, la animación es muy buena, ya que el héroe salta, bota, frena o se engancha a plataformas oscilantes. Y por si fuera poco, hay cientos de escenarios a descubrir dentro del castillo, las mazmorras y la torre de la princesa, los tres sitios por los que se mueve este juego.

PREVIEW

MASTER SYSTEM

Rampart

Como todos sabéis, Rampart significa muralla, y de esto trata el juego, de una muralla que debe ser destruida (la del castillo vecino) y también de otra muralla que tienes que proteger (la de tu propio castillo). Para deshacer la muralla del otro tienes un puñado de cañones y que deberás colocar de la forma más correcta para obtener de ellos la mayor eficacia de disparo posible (aquí es donde se agradecen los conocimientos militares). Pero no pienses que vas a disparar a tu vecino y el se va a quedar parado; él también tiene cañones que utilizará en la batalla para destruir los muros de tu fortaleza. Por tanto, además de luchar tienes la obligación de rehacer tu muralla y, aprovechando la ocasión, puedes ampliar tus territorios. No olvides que sin muralla no puedes colocar cañones, y que cuanto más largas sean las murallas que tengas, mayor número de cañones podrás poner. De esta forma puedes disparar más, acorralar a tu enemigo, deshacer sus murallas y por tanto liberar territorio que harás tuyo, haciendo también más murallas para tí... Es un círculo vicioso. Pero sólo tendrás éxito si eres muy rápido en destruir y construir y si tus cañones son efectivos. En esta ocasión, la victoria dependerá de tu inteligencia.





XENON II

MEGA DRIVE



Acabas de iniciar una de las aventuras intergalácticas más grandes de todos los tiempos. Xenon II es un juego "machaca-marcianos" de gran calidad, con un desarrollo muy amplio, unos gráficos estupendos y una buena animación. Con él podrás descubrir monstruos (o boss, como quieras llamarlos) fabulosos, tanto por su tamaño como por su aspecto; pero no te confíes, todo lo que tienen de bonitos lo tienen de duros y es más que difícil destruir a algunos de ellos. No se trata sólo de saber dónde disparar y hacerlo todo lo rápido posible, sino también de planear un ataque estratégico para poder sobrevivir a estos boss sin caer una y otra vez. Y no sólo hay que luchar contra ellos; hay también un montón de extrañas criaturas de todos los colores y de todas las formas posibles, que nada tienen que ver con el concepto humano de criatura.

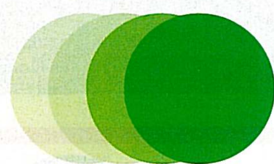


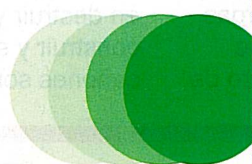
En cuanto les des ocasión, te mostrarán su "hospitalidad", siempre que no hayas sucumbido ya ante la lluvia de misiles, disparos de láser y ametralladoras y toda la parafernalia de una guerra extraterrestre. A ello añade el juego una gran variedad y buen gusto en el diseño gráfico.

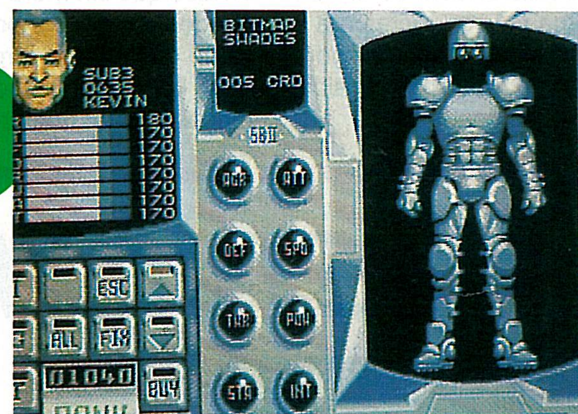
PREVIEW



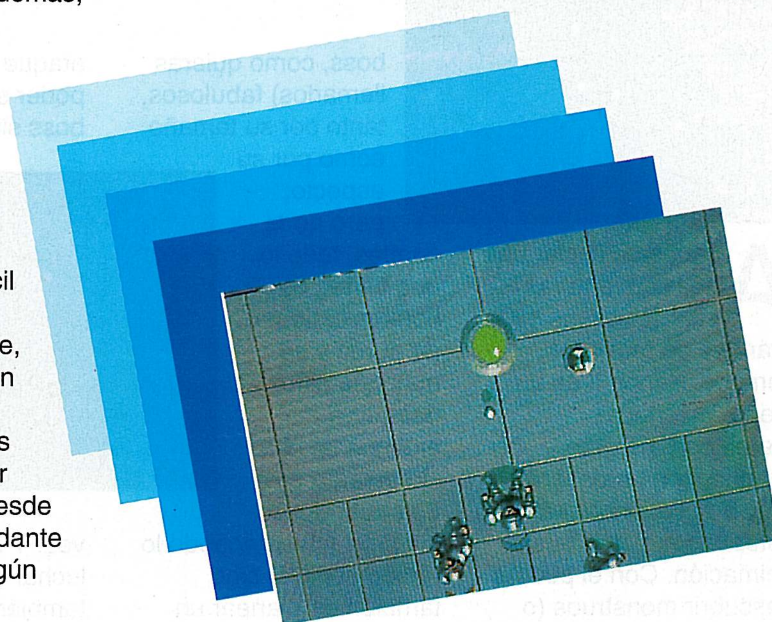
SPEED BALL II







En el siglo XXII, los deportes no son lo que ahora conocemos: la violencia brutal ha sustituido a la competitividad, lo que sirve de base al deporte Speedball. Como en casi todos, las bases son muy sencillas, ya que sólo hay que hacer rebotar una pelota contra una pared metálica defendida por una especie de portero, y para lograr este fin cualquier medio es bueno. Puedes jugar una liga y tener un equipo que, desde el principio, has creado a tu gusto, ya que en función de los créditos disponibles repartirlás las características de los jugadores. A medida que vas acumulando victorias, los puntos y los créditos se amontonan en tu marcador y te permitirán formar un equipo con más potencia. Dentro del terreno de juego, además, hay bonos con características especiales... No se puede decir que no haya medios de hacerse con un buen equipo, aunque también es muy fácil irlo perdiendo, ya que golpe tras golpe, tus hombres pueden ir cayendo y sus cuerpos inanimados serán recogidos por una ambulancia. Desde luego, acció n trepidante no te faltará en ningún momento.



PREVIEW



Steel Empire













Los científicos habían encontrado el arma definitiva para Silverhead, el Imamio Thunder. Se trataba de un pequeño navío sacado directamente de una novela de Julio Verne, aunque en versión Terminator (cuando juguéis os explicaréis por qué decimos esto). Pero en Motorhead, algo se estabafraguando: el dictador Sauron había decidido enviar su mejor equipo de combate para invadir Silverhead, y sólo el barco Imamio Thunder era capaz de luchar contra las hordas de barcos venidos desde Motorhead. Así que te ves convertido en piloto de esa maravilla y enfrentado a los terribles y gigantescos barcos de Sauron, con sus ametralladoras, lanzagranadas de repetición y otras tonterías, en una guerra infernal en la que el metal es el protagonista. Máquinas infernales, fortalezas volantes y armas diabólicas que sólo podrían existir en la imaginación cobran vida, cada una con sus características propias; contra ella, tus misiles, tus armamentos y tu energía (que tendrás que ir renovando constantemente), así como tu versatilidad en el disparo, ya que puedes hacerlo en dos direcciones, atrás y adelante.

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuíta, para ello basta con enviar el cupón. Si quieres ponerte en contacto con una persona que haya insertado un anuncio deberás solicitarlo enviando una carta al propio "Tablón de Sonic" en la que tienes que indicar de forma clara la referencia del anuncio que te interesa.

VENTAS/COMPRAS

Vendo a 4.000 ptas. los siguientes juegos para Megadrive: Altered Beast, Forgotten Worlds, Battle Squad, Crack Down, Jewel Master y Moonwalker.
Sergio Pera Benítez
Barcelona
Ref. VC07

Vendo Spectrum +2A/128 K + pistola + 2 Joysticks autofire + 50 juegos + 20 programas + manual + embalaje = 22.000 pts. razonables. Impecable.
Año 91.
Javier Tomé Boisan
León
Ref. VC08

Compro juegos de segunda mano, tengo la consola Master System II, por favor contactar conmigo.
Oscar Prieto Martínez
Lérida
Ref. VC09

Vendo juego de consola para Master System el Castle of Illussion.
Diego Melgosa Fernández
Burgos
Ref. VC10

Vendo World Grand Prix y Transbot en buen estado aun Precio de: 1.500 cada uno. Vendo una consola portatil monocolor con cartuchos recambiables, se llama Game Master, buen estado: 4.000 con el Tetris de regalo.
Luis Fernández Puga
Cartagena
Ref. VC11

Hola Sonic. Vendo mi Master System y mi Game Gear.
Raimon Mascaró Solé
Barcelona
Ref. VC12

Vendo juego de Game Gear a tan solo 4500 ptas. y es para más y para menos que el increíble Wonder Boy.
Lluc Miquel Arias Jover
Mallorca
Ref. VC13

Vendo Master System II. Incluyo dos juegos: R-Type y Shadow Dancer.
Marc Camprubi Güell
Barcelona
Ref. VC14

Vendo After Burner para la Master System, precio 3000 pesetas.
Juan Carlos Canuto Olmos
Valencia.
Ref. VC55

Deseo vender o cambiar uno o más juegos (Alex Kid in Shinobi World, Rastan, Super Monaco, Mercs, Golden Axe y Wonder Boy 3). Si cambio uno de estos juegos es por Ghoulsn Ghosts. Consola Master System.
Pablo Vela Rodríguez
Orense
Ref. VC56

VENTAS/COMPRAS

Compro Megadrive a precio razonable con cualquier juego y con un pad. Preguntar por Chimo.
Joaquín Dols Tarragón
Castellón
Ref. VC57

Vendo juegos Sega Master System: Rastan, Galaxy Force, Bomber, Raid Aztec Adventure, Black Belt. Preguntar por Luisito.
Luis Ruíz de Eguilla
Zaragoza
Ref. VC58

Vendo Master System II, un mes, nueva, con Sonic y cuatro juegos: Rastan, Moonwalker, Alex Kidd y Out Run. Todo por sólo 18.000 pesetas.
Ramón Onrubia Pérez
Valencia
Ref. VC59

Vendo los juegos de Master System a 3.000 pesetas cada uno. Los títulos son: After Bruner, Tennis Ace, Rambo 3, California Games, Heavyweight Champ y World Cup Italia_90.
Javier Fernández Sans
Tarragona
Ref. VC60

Vendo Game Gear, 5 juegos, Lupa. Tiene un mes, muy poco uso. Vendo para comprarme una Megadrive. 28.000 pesetas.
Juan Carlos Martínez Rodríguez
Valladolid
Ref. VC61

Vendo Master System II con sólo 5 meses de uso. Incluyeun Control Pad y 4 juegos: Alex Kidd, World Soccer, WonderBoy in monster Land y Golden Axe. Todo por sólo 15.000 pt.
José Manuel Pecero Rodríguez
Badajoz
Ref. VC62

Vendo juegos Megadrive. Jhon Madenn Football, Phelios, Twinhawk, Quackshot, Shinobi, E.A. Hockey, Strider, Bonanza Bros, Decap attack y más títulos a 3.500 pesetas.
David Agudo
Madrid
Ref. VC63

Vendo para Master System el Italia'90 por 2.500 pesetas.
Rafael Ramos Catalina Rivero
Cádiz
Ref. VC64

Me gustaría comprar el juego de acción Golden Axe 2.
Jaime Rocaspana Reyes
Lérida
Ref. VC65

Vendo consola Master System a muy bajo precio.
Javier de Isidro Mármol
Guadalajara
Ref. VC66

VENTAS/COMPRAS

Vendo consola Megadrive con 2 Control Pad y 3 juegos por 27.000 pesetas.
Muy buen estado, seminueva. Muy bien cuidada.
Miguel José Estruch
Barcelona
Ref. VC67

Vendo consola M.S.II con el juego de Sonic y G.Loc (a parte del Alex Kid) a un precio de 16.000. Sólo consta de un control Pad. Buen estado.
Pepe Esteban Ferrer
Valencia
Ref. VC68

Vendo Master System II nueva. 1 mes sólo, pues voy a comprar una Megadrive. Con 2 control pad y juegos: Sonic, Rastan, Moonwalker, Out Run y Alex Kidd.
Todo por 18.000 ptas. Sólo tendrá unas 25 ó 30 horas de juego y los cartuchos están casi nuevos.
Ramón Onrubia Pérez
Valencia
Ref. VC69

Oportunidad: juegos Master System apenas sin uso -After Burner, Moonwalker, Altered Beast y California Games por 4.000 pesetas; Shinobi y Cloud Master por 3.500 pesetas, Out Run 3D por 3.900 pesetas.
Sergio Llamas Hornillos
Barcelona
Ref. VC70

Hola, yo quiero vender una consola Master System II, 4 juegos: Alex Kid in Miracle World, Sonic, Mercs, Ghouls'n Ghosts. Por 18.000 pts. Llamar tardes de 8 a 10.
José Antonio Mellado Segura
Barcelona
Ref. VC71

Quiero vender Ace of Aces para Master System.
Manuel Acoto Fito
Sevilla
Ref. VC72

Vendo una Sega Maser System I Plus que lleva dos juegos, dos mandos y pistola. Todo por 13.900 pesetas.
También vendo los juegos Altered Beast, R-Type, Shinobi, Inidiana Jones y Double Hawk.
Roberto Ramírez Rey
Barcelona
Ref. VC73

Vendo Master System, juegos Alex Kidd, Moonwalker, Transbot, Out Run. Todo 15.500 pts. Preguntar por Marco.
Marc Foix Gómez
Lérida
Ref. VC74

Vendo consola Game Gear con juego. Precio a convenir. También vendo consola Master System II y sus juegos.
Juan José Salmerón Torres
Madrid
Ref. VC75

DE SONIC

INTERCAMBIOS

Querría intercambiar el videojuego Spiderman por alguno de estos juegos: Sonic, Mickey Mouse, Indiana Jones, Shadow of the beast, Double Dragon y Running Battle (de la Master System).
Ruden Piñal Lopez
Madrid
Ref. I06

¡Hola! Me llamo Eloy y quería cambiar a un amigo de esta súper revista el juego Shinobi. Tiene 5 misiones y 19 Rounds. Me gustaría cambiarlo por uno de los juegos siguientes: Double Dragon, Ghouls'n Ghost, Out Run o Spiderman.
Eloy Pérez Yonto
La Coruña
Ref. I07

Cambioel Shinobi por el Shadow of the beast.
Francisco Javier Lacoba Montes
Gerona
Ref. I08

Cambio juego Golden Axe por otro cualquiera de la gama Master System II.
Roberto Martínez Pérez
Madrid
Ref. I08

Quiero cambiar el Kenseiden por el Cyber Shinoby o por el Pacmanía.
Oscar Montañés Estirado
Girona
Ref. I10

Cambio juego Populous para Master System por Ghouls'n Ghosts, R-Type u otros juegos de acción. Mañanas de Lunes a Viernes.
César Ignacio Lavin Fernández
Valladolid
Ref. I11

Heroes of the lance por Mercs, Moonwalker, Quackshot, Spiderman, Golden Axe, Golden Axe o por Shadow of the beast. Sólo provincia de Barcelona.
Guillermo Franco Romero
Barcelona
Ref. I12

INTERCAMBIOS

Cambio: Streets of Rage y Quackshot por alguno de estos: Hellfire, James Pond 2, Batman, Crack Down, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe 2, Fantasía, Thunder Froce 3, Shadow of the beast, Mickey Mouse y Spiderman.
Angel Soto Montalbán
Murcia
Ref. I13

Cambio juegos de Megadrive. Yo tengo: Jhon Madden, Fantasia, Rambo 3. Desearía: Sonic y otros diferentes. Telf: 227330.
Rebeca Bogado Carrasco
Huelva
Ref. I48

Cambio juegos de Megadrive: Moonwalker, Alex Kidd, Fantasia, Sonic, Altered Beast.
Jesús Pérez Alabarce
Málaga
Ref. I49

Tengo una Game Gear y quiero cambiar el Shinobi por otro diferente.
Gonzalo Valle Rico
Madrid
Ref. I50

Quisiera cambiar o vender juegos de MS. Poseo Donald Duck, Psycho Fox, California Games, Shinobi, Poseidon Wars, Chase H.G., Cyborg Hunter, Operation Wolf. Interesado en especial en Populous.
Oskar Irmler
Barcelona
Ref. I51

Tengo el juego de Game Gear Conection y quisiera cambiarlo por el Out Run.
Roger Merin Polo
Barcelona
Ref. I52

Cambio Moonwalker de Megadrive por cualquier otro juego considerablemente bueno, por ejemplo Golden Axe.
Rafael Ramos Catalina Rivero
Cádiz
Ref. I53

CONTACTOS

Desearía contactar con algún consolero de Game Gear, para cambiarnos o dejarnos algunos juegos.
Vicente Martínez Cuevas
Barcelona
Ref. C06

Si queréis formar parte del club de vídeo juegos de Master System y de Megadrive, escribe al club Shinobic.
Aquí podrás comprar, vender, intercambiar y también alquilar juegos. Hacemos boletines. Al escribir, incluid sello, por favor. Muchas gracias.
Gregorio Jiménez Valverde
Barcelona
Ref. C07

Desearía contactar con usuarios de la consola Megadrive, a ser posible de la zona de Cartagena o cercanías.
Pedro García Martínez
Cartagena
Ref. C08

Hola, me llamo David y me gustaría mantener correspondencia con sega-adictos para formar algún club, tengo buenísimas ideas, concursos, etc...Escribe pronto, seas chico o chica. Un saludo de David.
David Olcese Manso
Valladolid
Ref. C09

Alquilamos juegos de ocho y de dieciséis bits de Sega. El precio es de cien pesetas al día. Los interesados, sólo Vicálvaro, preguntad por Ricardo.
Ricardo Lamas Alves
Madrid
Ref. C10

Rellena este cupón con letra de imprenta y envíalo a:
MEGA FORCE - El Tablón de Sonic Viladomat 271-273 entlo. 2ª, esc. dcha. 08029 Barcelona

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto
Texto:

Nombre:............................ Apellidos:............................ Edad:............................
Dirección:............................
Población:............................ Ciudad:............................ Código Postal:............................

¿Eres suscriptor de Mega Foce? ☐Si ☐No ¿Qué consola tienes? ☐Mega Drive ☐Master System ☐Game Gear

Nota: Sólo se publicarán en cada número aquellos cupones que tengan la marca del número anterior.
Los anuncios de los suscriptores de MEGA FORCE siempre tendrán preferencia sobre cualquier otro.

HIT PARADE

Aquí llega una vez más la selección de los mejores juegos para cada una de las tres consolas de Sega: Master System, Megadrive y Game Gear. En esta ocasión, la lista se compone de los diez juegos que más se han vendido en el mercado y en cada una de las versiones mencionadas. Sin duda alguna, Olympic Gold se lleva la palma en las tres, y no es para menos, teniendo en cuenta la calidad del juego y la especial circunstancia que se da este verano: la celebración de las Olimpíadas en nuestro país.

Mega Drive



1 Olympic Gold
2 Toki
3 Jordan vs Bird
4 Kid Chameleon
5 Zero Wing
6 Super Real Basketball
7 Quackshot
8 Super Monaco GP
9 James Pond II
10 Mickey Mouse

Master System

1 Olympic Gold
2 Asterix
3 Super Monaco GP II
4 Ninja Gaiden
5 Champions Of Europe (UEFA 92)
6 Sonic
7 Donald Duck
8 Super Kick Off
9 Mickey Mouse
10 Super Space Invaders

Game Gear



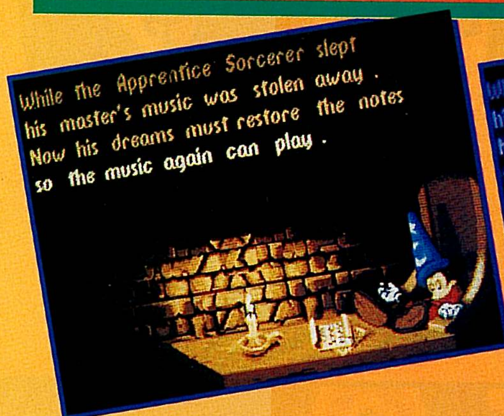
1 Olympic Gold
2 Super Kick Off
3 Sonic
4 Mickey Mouse
5 Donald Duck
6 Shinobi
7 Out Run
8 Wonder Boy
9 Ninja Gaiden
10 Super Monaco GP

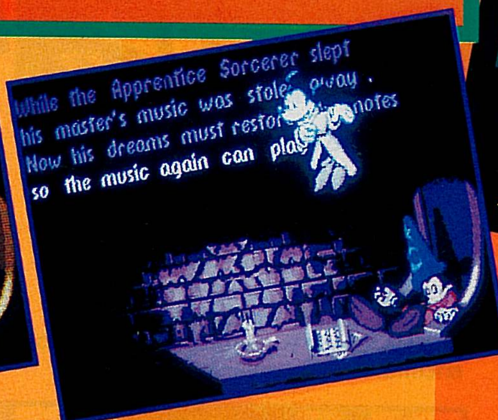
Fantasia

MEGADRIVE

No hagais ruido, Mickey se ha dormido. Después de una larga jornada de trabajo está en pleno sueño, pero en este sueño imagina que las notas de la partitura de su maestro desaparecen llevadas por un viento malvado, y si él no las atrapa, su maesro se enfadará y le castigará severamente. Atraviesa rápidamente los mundos de fantasía y reconstruye la partitura del maestro.







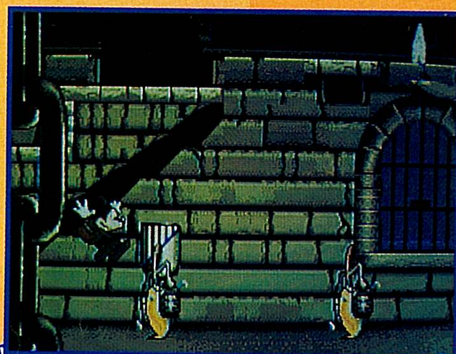
En el primer mundo, Mickey se encuentra en el castillo del maestro. Deberá evitar las escobas vivientes, las setas saltadoras y los calderos hirvientes.





A su derecha está la escoba de la escalera que debe evitar saltando por encima. Entre tanto agobio conseguirá adueñarse de dos estrellas, un libro y algunas bolas de cristal.

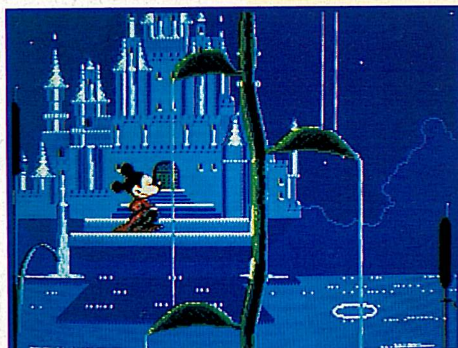
A lo largo de todo este primer recorrido, recopila el máximo de estrellas y libros que puedas, porque te serán de gran ayuda para el resto de la aventura en el mundo de Fantasía.







Fantas



En el exterior del castillo rebota sobre las ranas y salta de plataforma en plataforma.

Salta a la plataforma de la derecha. Hay una nota.

Rebota de cocodrilo en cocodrilo pero alejándote lo más posible de sus mandíbulas.

Coge el libro. Te dará puntos de magia.

Cuando llegues a este lugar, presta atención, porque las plataformas irán cayendo en cuanto te pongas encima. Además, hay pelícanos que intentarán que pierdas vida.

Cuando hayas llegado aquí, salta a la plataforma de arriba a la derecha. Aparecerán dos pelícanos a los que puedes lanzar un sortilegio o saltar por encima.

La pequeña hada te transportará al mundo submarino de Fantasía... Evita los pulpos y los diferentes peces porque cualquier contacto con ellos te hace perder puntos de vida.



Fantasia

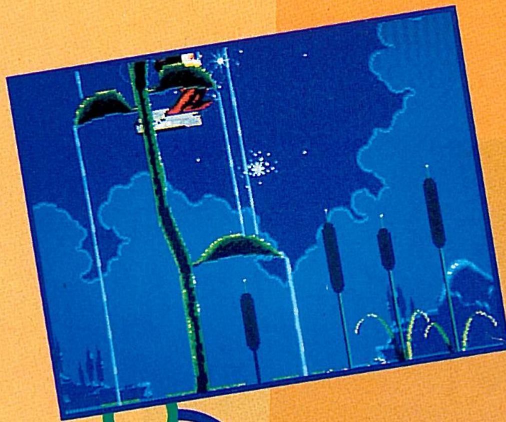




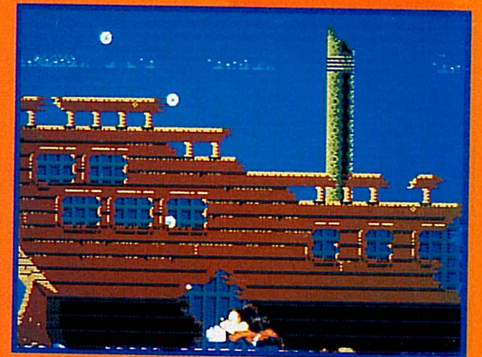



Aquí un pequeño truco: cuando llegues al cofre, salta dentro de él. Te trasnportará hacia atrás, justo al principio del nivel. Vuelve a recorrer el camino hasta el cofre sin olvidarte de coger lo que hay en la plataforma (te dará una vida). Continúa haciendo esto las veces que sean necesarias para conseguir todas las vidas que puedas. La razón de este truco es que todo vale de ayuda en estos niveles. Este juego es muy difícil y es fundamental que consigas todas las vidas que puedas cada vez que sea posible. Es una forma larga de conseguirlo, pero merece la pena perder un poco de tiempo si consigues las nueve vidas.





Encuentras otra hada dentro del mundo submarino. Esta te llevará a un barco sumergido repleto de tesoros.



Cuando llegues a las puertas del castillo, evita saltar sobre los cocodrilos, colócate en la hoja de nenufar y salta hacia el castillo.



Fantasia



Ahora estás dentro del castillo. Cuidado con las escobas saltadoras.



No puedes ir hacia atrás, continúa avanzando.

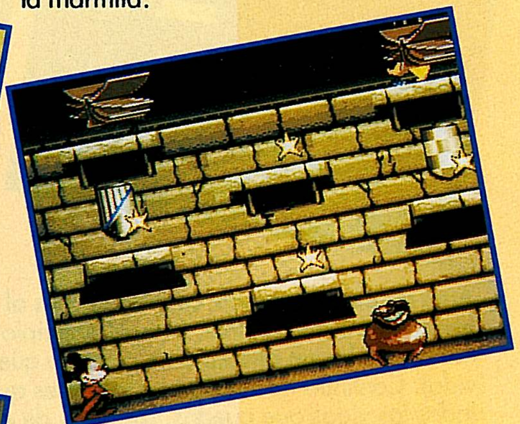


Ves la entrada de una "sala bonus". Recupera el máximo de estrellas que puedas sin que te toquen las escobas ni la marmita.



Mickey todavía no ha reconstruido toda la partitura de su maestro.







Ahora estamos en el mundo de la prehistoria. Salta en el huevo y aparecerá un libro.

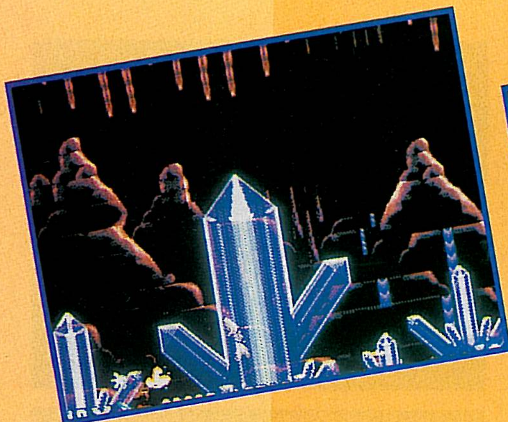


Presta atención a las manzanas y salta sobre las cabezas de las serpientes.



Esta pequeña hada te abre el pasaje hacia el mundo subterraneo.

Fantasia



Atento a las libélulas y a las setas en todo este mundo.

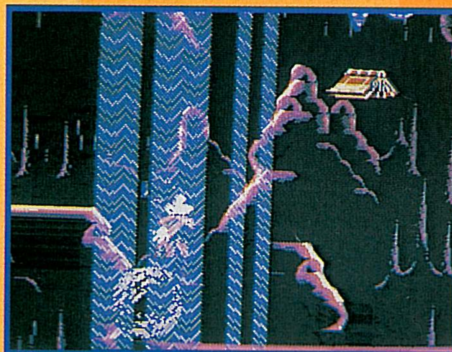




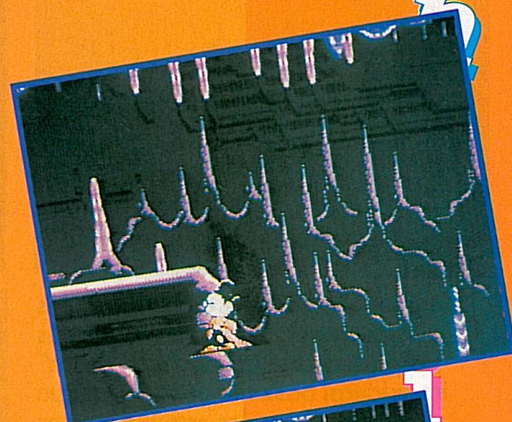
Salta a la plataforma y caerá una nota. Procura cogerla porque no caen más.

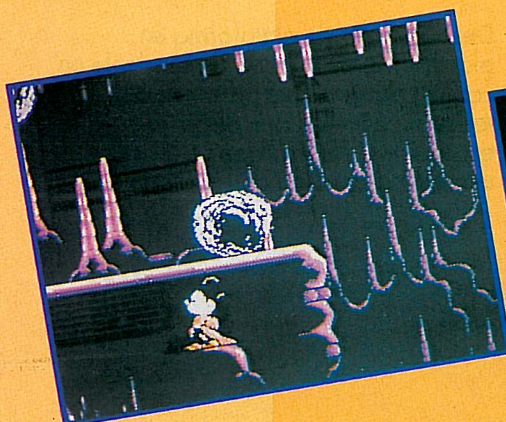


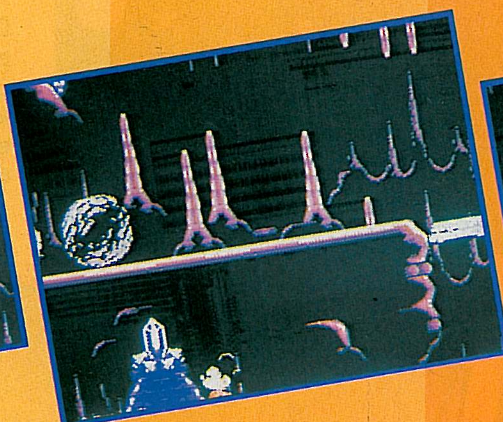
Hay que dar un pequeño salto para atrapar la estrella.

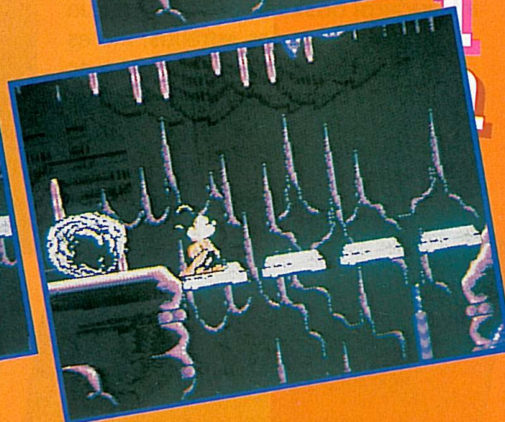


Salta a la piedra gorda y aparecerá un libro de magia.



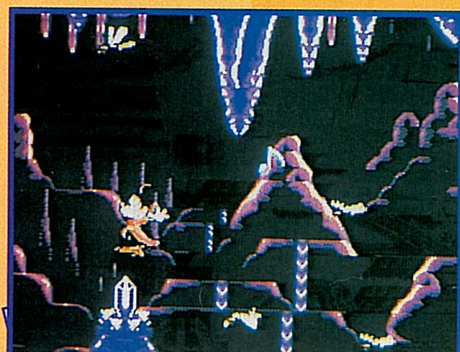




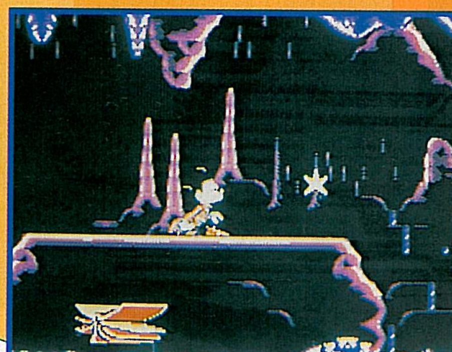


Otro pequeño truco: al atrapar la bola de cristal que está escondida detrás del diamante aprecerá un puente, salta sobre la primera parte del puente y se completará solo.

Un poco más lejos, una nota pasa delante tuyo. ¡Cógela!



Un libro y una estrella: sortilegios y puntos de vida.





Ahora una nota musical y habrás llegado a la pequeña hada.



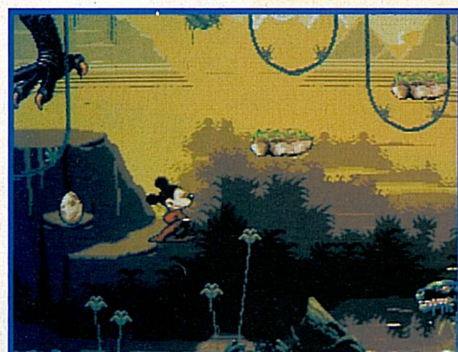


Volvemos al mundo de la prehistoria. Salta sobre las cabezas de las serpientes del pantano.



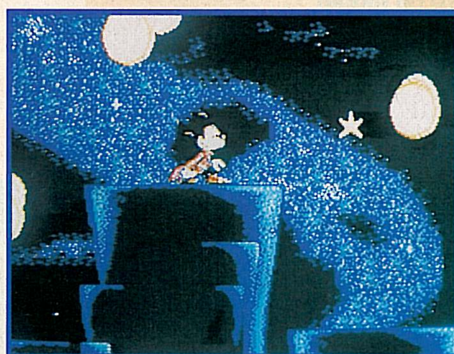


Abre esta puerta y llegarás a una "sala bonus". Recoge todas las estrellas que puedas sin que te toquen las rocas ni los pterodáctilos.



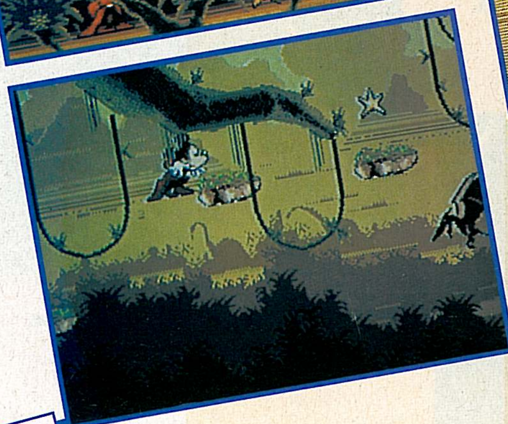


Una pequeña hada se esconde tras los nubarrones. Ve hacie ella y serás trasportado hacia una "sala bonus" intersideral bastante peligrosa y que sólo tiene dos estrellas. No es especialmente interesante y es recomendable evitarla.



Después salta de plataforma en plataforma, de cabeza de serpiente en cabeza de serpiente para atrapar todas las estrellas que están escondidas. Ahora llegas a una hada que está escondida detrás de un árbol.







Fantasia



Ahora nos encontramos en el mundo de las arenas.



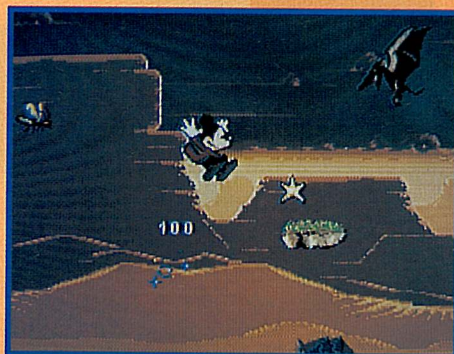


Aquí tienes que prestar atención a los cactus y avanzar hasta el huevo. Salta sobre él y aparecerán las plataformas que te permitirán volver sobre tus pasos y empezar el camino de nuevo para poder encontrar una nota y los cristales que hay a la entrada del nivel.







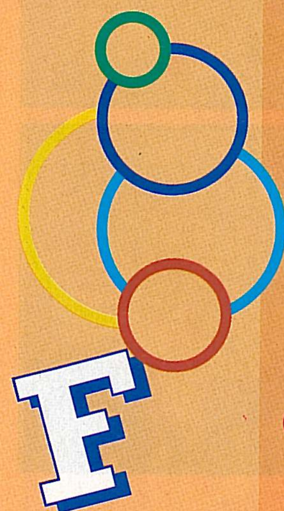






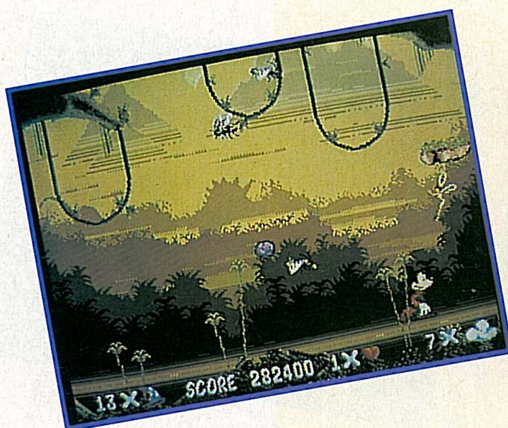
Sigue avanzando y coge la estrella y, un poco más lejos, encontrarás un huevo. Si saltas encima, aparecerán más huevos y una nota musical. Ve entonces hacia la pequeña hada que te llevará fuera de este mundo arenoso (no olvides que puedes volver a este nivel, buscar a la hada y conseguir así más vidas).





Fantasia

ntasia



Has vuelto al mundo de la prehistoria. Salta sobre las plataformas y verás que, al final del nivel, esta tu amiga hada.





Llegas al mundo de las burbujas. Salta sobre los nubarrones para coger los libros de magia. Ten cuidado con las flores envenenadas. También puedes saltar en una burbuja y dejarte llevar hasta la puerta de una "sala bonus".







El hada te lleva al mundo del viento donde encontrarás cabras aladas y cabezas sopladoras. Déjate caer y rebota sobre tus enemigos.













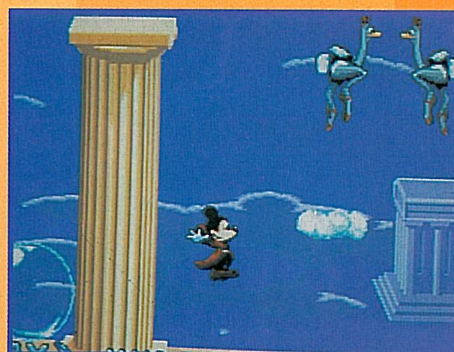
Presta atención a todo lo que puedas atrapar en este nivel porque los nubarrones ocultan las preciosas notas musicales. El hada te lleva de vuelta al mundo de las burbujas.

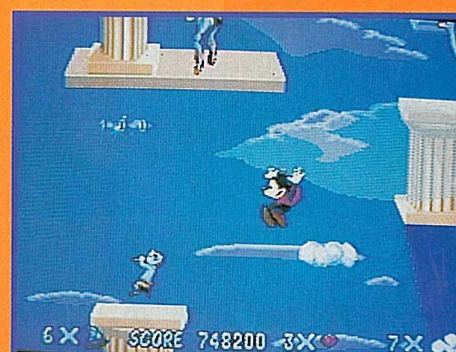


F a n t a s

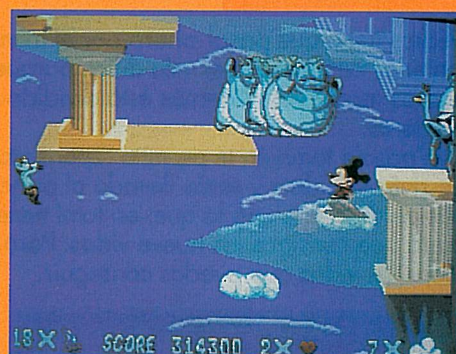


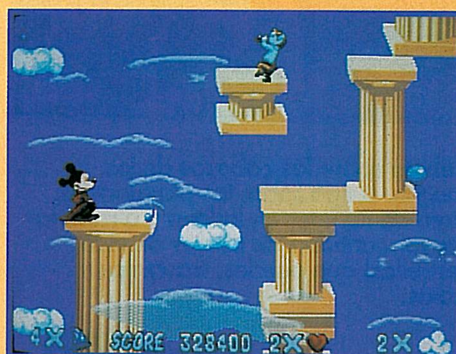
Continúa tu ascensión hasta la próxima hada que está al final de la pantalla.



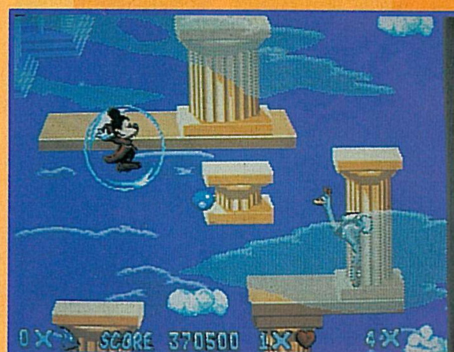


Ahora estás en el mundo del ballet. Salta sobre las dos avestruces y aparecerá un libro de magia. Pega un tirón a las patas de la primera avestruz y luego a las de la otra. Aparecerán unos cristales en la primera columna de mármol a la derecha de donde estaban las avestruces.

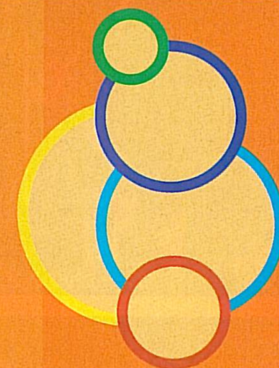




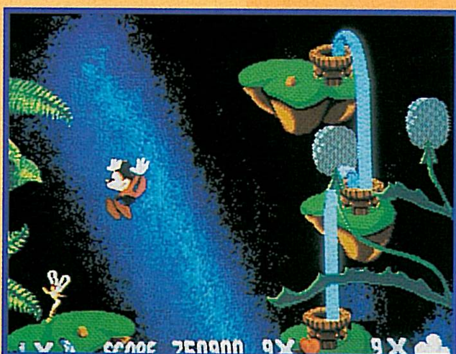
En este lugar tienes que saltar sobre el cristal para que aparezca una nota musical.



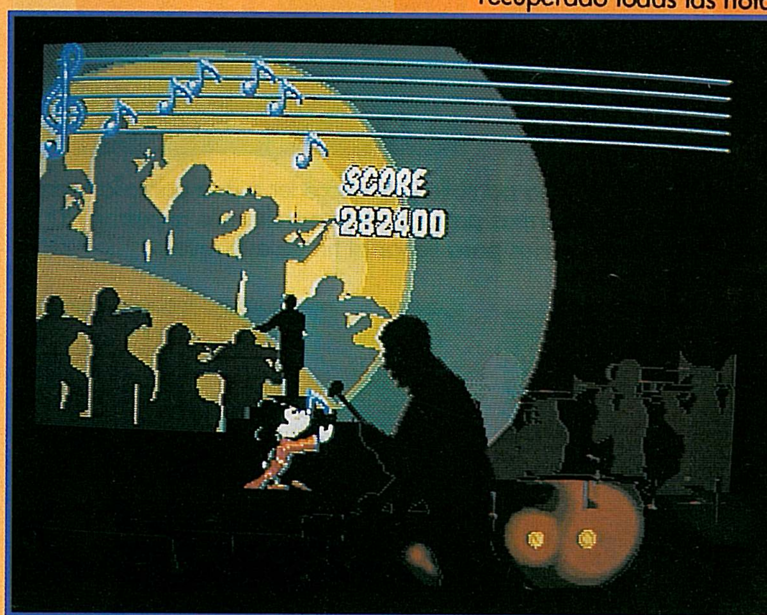
Este nivel es un poco rompecabezas y, para acceder a ciertos lugares, tienes que utilizar las burbujas, pero ten cuidado para no chocar con las columnas de mármol.







De vuelta al mundo de las burbujas, súbete a una para encontrar al hada de este nivel. Mickey todavía no ha recuperado todas las notas.



Fantasia

Fantasia







Mickey tiene que pasar ahora por el mundo e los magos, lo que no es ninguna tontería. Este nivel es el más dificl, porque tiene un buen número de colegas y nuevos monstruos. Además está dividido en cuatro partes y Mickey debe ser muy prudente.
Este pasaje también te permite reponer todas tus vidas. Captura las dos notas, después suicídate y serás llevado al principio del pasaje. Has ganado dos vidas y has perdido una con lo que, en total tienes una de más. Repite esta operación hasta que consigas las nueve vidas. Para llegar al final del juego, te harán falta todas las vidas que puedas conseguir.



Rebota sobre las cabezas de los magos. Luego sobre las plataformas, trata de no caer en la lava y atrapa la mayor cantidad de puntos de vida (estrellas) que puedas, frasquitos y notas.







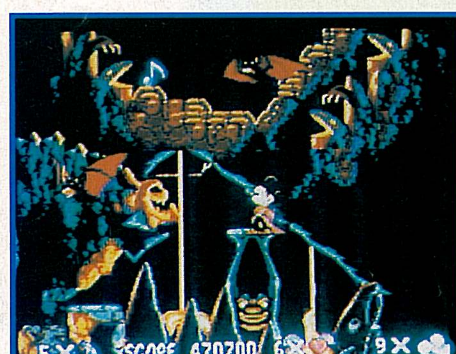


En este lugar, salta a lo más alto de la pantalla para acceder a una pantalla secreta. Utiliza los murciélagos como plataformas para coger la estrella que te permitirá conseguir los puntos de vida necesarios para llegar al fin de este nivel.



Agacha la cabeza para evitar al murciélago.

Coge las dos notas y conseguirás dos vidas suplementarias.



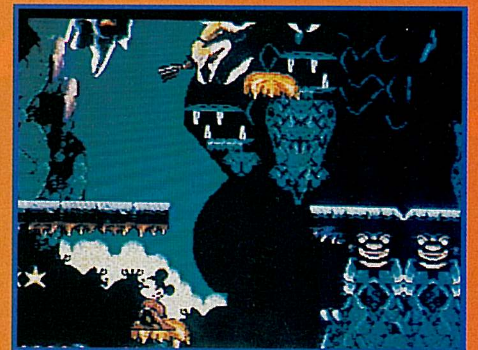




F a n t a s i a







Avanza a lo largo del puente roto: un trozo de puente caerá del cielo para completarlo. Déjate caer y aparecerá una plataforma en el camino, recupera entonces las dos estrellas que te darán la seguridad necesaria para terminar este nivel.





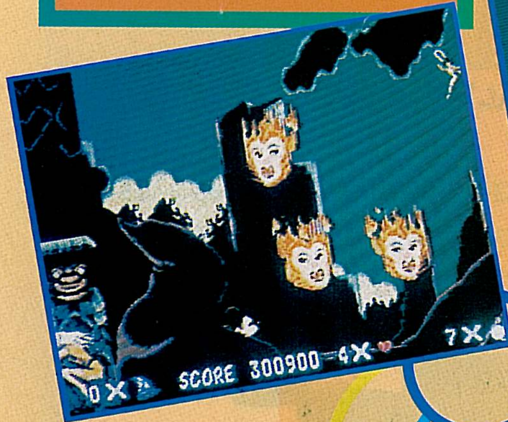


Aquí tienes que avanzar hasta las jaulas. Salta para destruir una de ellas y aparecerá una nota musical. Continúa rebotando sobre las jaulas.

Al final de este nivel el hada se encuentra arriba, pero será imposible llegar a ella hasta que no destruyas a todos los monstruos que aparecen. Una vez hecho esto, aparecerá el maestro que agradecerá a Mickey sus esfuerzos y podrá continuar tranquilamente con su siesta.









Fantasia

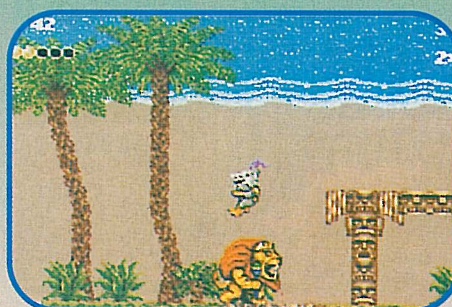
Fantasia

EL PANTALLAZO

Seguro que ya sabes que El Pantallazo es el mejor concurso que puedes encontrar. Seguro que también sabes cómo puedes participar. De todas formas, te lo volvemos a recordar: Observa bien las tres fotografías que hay a continuación y envíanos el cupón final de la página indicando el nombre de los juegos y para qué consolas están disponibles.
No te olvides de rellenar por completo el cupón, pues de lo contrario quedarías automáticamente eliminado. Animos, seguro que el próximo premio ya es tuyo.



Pantalla Nº 1


Pantalla Nº2



Pantalla Nº3

Bases:

- Contesta las preguntas planteadas y remite tu cupón de participación antes del 10 de septiembre de 1992.
- De entre los cupones recibidos, sólo los contestados correctamente entrarán en el sorteo de los premios que se detallan a continuación.
- Los cupones en los que falten datos, no posean todas las respuestas correctas o sean recibidos con posterioridad a la fecha anteriormente señalada, quedarán automáticamente excluidos del sorteo.

Lista de Premios:

Primer premio: Una consola Sega MegaDrive.

Segundo premio: Una consola Sega Master System.

Tercer premio: Una consola portátil Sega Game Gear.

Cuarto a Vigésimo premio: Un cartucho de juegos Sega para el tipo de consola que se especifique en el cupón de participación.

Cuál es el nombre del juego: Nº 1 MARBEL MAZLES Nº 2 KID CHAMALEON Nº 3 W.V.5

Señala con un círculo la respuesta adecuada:

El juego de la pantalla **Nº 1** está para: MD MS GG MD y MS MD y GG MS y GG MD,MS y GG

El juego de la pantalla **Nº 2** está para: MD MS GG MD y MS MD y GG MS y GG MD,MS y GG

El juego de la pantalla **Nº 3** está para: MD MS GG MD y MS MD y GG MS y GG MD,MS y GG

Nota: MD = Mega Drive, MS = Master System, GG = Game Gear

Nombre: [redacted] Apellidos: [redacted] Edad: [redacted]

Domicilio: [redacted]

Ciudad: [redacted] Población: [redacted] C.P.: [redacted]

Indica el modelo de consola que posees: MD MS GG

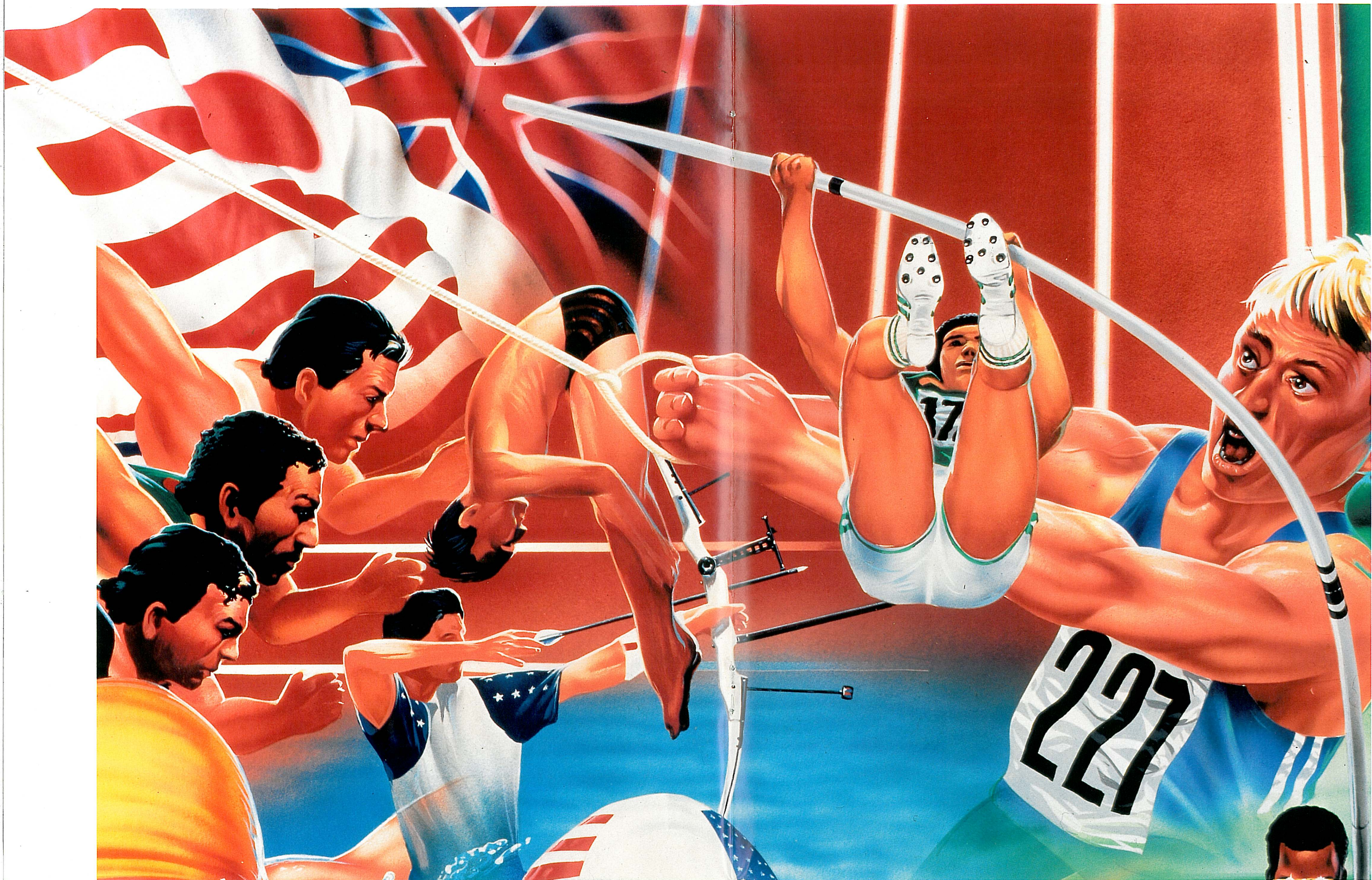
Enviar a: **MEGA FORCE - El Pantallazo, Viladomat, 271-273, entresuelo 2ª escalera derecha, 08029 Barcelona**



OLYMPIC GOLD

OLYMPIC GOLD 1992

SEGA


227

Especial verano:

GAME GEAR

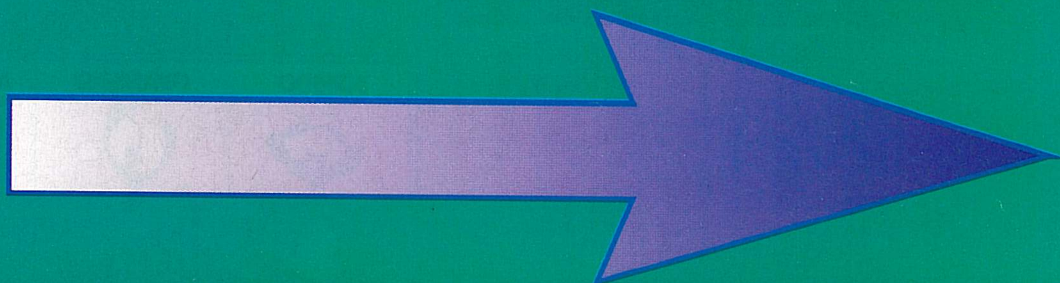
Ha llegado el verano y con él los viajes y las vacaciones. Esta es la época de las calurosas jornadas en la playa y las largas horas de siesta.

¿Cuántas veces has echado de menos tu querida consola?

Si hubieras sido más previsor y te hubieses comprado una Game Gear, otro gallo te cantaría.

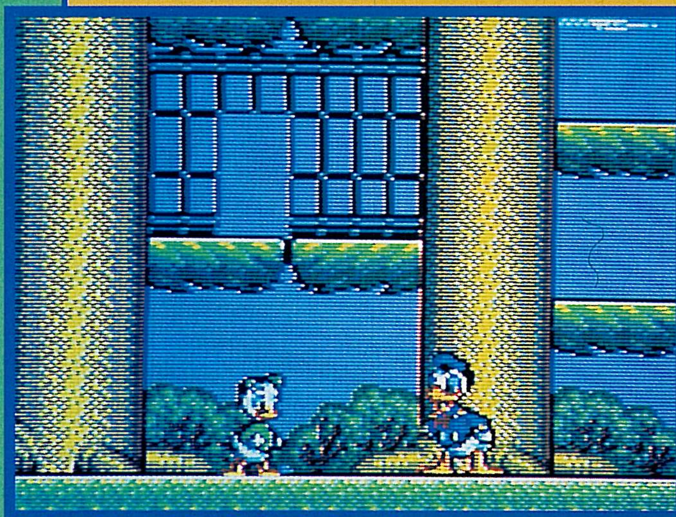
Para los más astutos (sí, esos que se han llevado su Game Gear este verano) MEGA FORCE ha preparado algo muy especial; pasa página y verás...



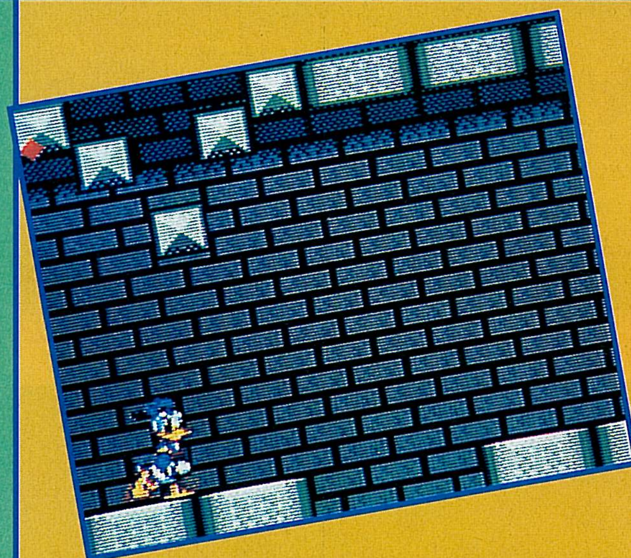


Donald Duck

SEGA









Ha llegado la hora para nuestro amigo el Pato Donald. Sus tres sobrinos acaban de ser secuestrados por la terrible Miss Tick, la misma que después de tantos y tantos años sigue codiciando la moneda de la suerte del tío Gilito. Los sobrinos sólo serán liberados si el tío Gilito cediera a Miss Tick todos sus derechos sobre la moneda. Donald ve las cosas de otra forma, y coge el primer avión con la intención de recuperar a los tres sobrinos, cada uno de ellos secuestrado en un lugar distinto del territorio americano, desde el norte hasta el sur. Para lograr su objetivo, deberá ser un hombre (o mejor un pato) fuerte y dar golpes de mazo a diestro y siniestro, a las arañas, los pájaros, los leones, las tinajas hechas de oro macizo y otros elementos igual de originales.
Sus sobrinos, sin embargo, están bien protegidos, y hará falta desplegar toda la astucia que posee para llegar al final del camino de trampas; Donald sabe que la menor equivocación conduce a la muerte, pero no puede perder un instante en dudar; sólo debe saltar, subir, avanzar y destruir (si tiene el mazo, mejor) a todo el que sea un obstáculo para su importante misión. Gráficos con todo lujo y una animación impecable completan este juego con el que puedes pasar horas enteras, buscando a los tres muchachos bajo el tórrido sol de Méjico o en cualquier otro escenario.

SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

SEGA GAME GEAR

SONIC

SEGA









Nuestro popular héroe tiene que volver a emprender una aventura para salvar a los animales del bosque, ya que al doctor Robotnik le da por convertirlos a todos en robots. Con la rapidez que le caracteriza y la destreza para esquivar las trampas de que tanto alardea, nuestro protagonista debe atravesar todos los niveles del juego, que como de costumbre están infectados de trampas de todas las clases. Una de las más frecuentes es precisamente la más mortal de todas, y de ella (o mejor dicho, de la capacidad de Sonic para sortearla) depende la existencia de toda la región. A toda velocidad y sin perder un instante, Sonic debe recoger el máximo número de bonos que le hacen invencible, bonos de velocidad y anillos extras (que garantizan su supervivencia mientras que se encuentre en posesión de ellos); mucho cuidado, porque al menor roce con el enemigo, todos los bonos conseguidos desaparecen. Y el enemigo no es únicamente el doctor Robotnik, sino también algunos de los habitantes del bosque que se han puesto de su lado: las pirañas, los puercoespines, por ejemplo. Para eliminarlos, Sonic deberá hacer uso de sus propiedades animales (como erizo que es, puede hacerse una bola) y saltar sobre su cabeza. Una vez superado un nivel, el protagonista quizá sea conducido a una pantalla de bonificaciones donde le esperan opciones diversas, un "continúa" y diamantes. Sobre la realización del juego, poco hay que decir: que la música es de buena calidad, que los gráficos son de lo mejor que hay sobre Game Gear y la animación... ¡para qué contarte! Un juego como debe ser.

SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

SOLITAIRE POKER

SEGA

En la lista de juegos para la consola portátil, también queda espacio para los amantes de los juegos de cartas en los que no suele existir otro adversario que la suerte. En esta ocasión se trata de una especie de póker solitario en el que se deben sacar cartas al hazar de cuatro montones distintos, para luego repartirlas en una cuadrícula de cinco por cinco cartas, es decir, veinticinco cartas en total. El objetivo es hacer las mejores combinaciones de póker posibles, que darán puntos al jugador y le permitirán ir pasando a niveles superiores: los puntos que se vayan consiguiendo se suman en una barra, y van siendo restados a su vez de otra línea, la de los puntos necesarios. Existen casi veinte niveles, de modo que ya puedes prepararte y entrenar para llegar a terminarlos todos. Aunque no parezca difícil de comprender, no está de más ensayar un poco hasta descubrir cómo casar las cartas en el orden más adecuado. Para entretenerte, los programadores han preparado siete músicas diferentes que podrás elegir, aunque cuando uno se concentra con juegos de mesa, a veces la música resulta más desconcertante que agradable, pero ¡allá cada uno!



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

SPACE·HARRIER

Tu país se encuentra atemorizado por las llamas de unos dragones que han decidido dar un poco la lata y al final se ha convertido en una amenaza para el futuro de todos. Armado de patriotismo y sobre todo de un reactor, generador de plasma, te decides a emprender esta aventura y correr por el suelo o, mediante el reactor, volar por los aires. Frente a tí está el enemigo, muy numeroso y representado en tres dimensiones y con gran despliegue de color. La tarea no es difícil: cargarte a todo el que se te ponga delante; los enemigos atacan en formaciones de todo tipo, van a por tí y no cesan de dispararte desde su posición. Hay que estar muy atento a sus disparos y a los postes así como al ininterrumpido ataque de los malos. Tus mejores armas para salir indemne serán los disparos de precisión y una conducción muy ágil y deportiva. Al final del nivel deberás enfrentarte a los dragones, de diversos tipos pero todos enormes, que escupirán su fuego cuando se vean atacados. Mátalos uno por uno sin ningún escrúpulo y esmérate con el último, porque es un experto en el combate. En tu aventura te acompaña una buena música, muy marchosa, que te anima a seguir en tu peculiar caza del dragón.

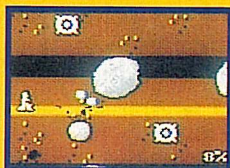


SEGA

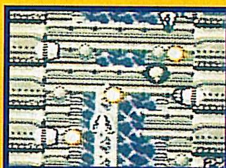
SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

Halley Wars

Los científicos de todos los países están fuera de sí, ya que los telescopios han captado una señal dudosa proveniente del cometa Halley. Este ha cambiado su ruta y ahora en su trayectoria se encuentra un planeta muy conocido para todos (¿adivinas cuál?). Pues sí, nuestra querida Tierra está en peligro; después de cientos y cientos de complicados cálculos científicos, los expertos han llegado a la conclusión de que unos extraterrestres viajan con el cometa Halley, y que ellos son los responsables del cambio de trayectoria de éste. Ahora que ya sabes toda la dramática historia que sirve de base para este juego, puedes empezar a disparar a todo lo que veas moverse en scroll vertical. Todos los ingredientes de los buenos "machaca-marcianos" de Megadrive y Master System se han reunido en Halley Wars para Game Gear. Y lo más original, los combates no son sólo intergalácticos, se desarrollan también en el metro, en un aula o en un baño. El objetivo es matar sin cuartel a todo bicho viviente, vigilando las reservas que te quedan y no ser alcanzado por los asteroides, por los disparos de los enemigos cuando sobrevuelas sus bases, etc. Al mismo tiempo, recoge todas las armas adicionales que veas, y conseguirás un potencial de fuego alucinante. El recorrido es muy amplio, los decorados muy numerosos y la emoción es constante. Ahora...¡a salvar la Tierra!



SEGA



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

Ninja Gaiden

TEMCO

¡Sayonara, honorable Ryu Hayabasu! Ya es hora de que vuelvas a estar "de servicio" porque ahora el mundo está en peligro y te necesita. El despiadado Siragane se ha apoderado de todo el arsenal militar mundial, y con él puede hacer lo que quiera en cualquier momento. Y aquí es donde se encuentra el reto para el guerrero ninja más valeroso de todos los tiempos: con tus artes, debes acorralarle hasta que se produzca el combate final. El único problema es que te encuentras, como se suele decir, solo ante el peligro, y los enemigos son muy numerosos. Pero afortunadamente puedes recoger bonos (golpeando las bolas de fuego que están repartidas por todos los niveles), armas, vidas y otros elementos mágicos. Por ejemplo, gracias a dos temibles "shurikens" es posible matar a distancia al enemigo. La acción se desarrolla con vistas de perfil y el paisaje pasa con scroll horizontal; tendrás el placer de ver cosas como las emboscadas sorpresa que te preparan o de descubrir al emperador de la mafia japonesa en su propio escondite, un castillo impenetrable. Como consejo, utiliza el transporte marítimo de la zona (los inestables juncos) y escala los muros de los edificios. Al final de cada nivel, al que accedes mediante código, debes luchar contra el consabido "boss".



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

Slider



Como muchos sabréis, el principio es muy simple: te has convertido en una pequeña bola peluda que tiene la peligrosa misión de devolver el color rosa a una serie de baldosas que unos malvados han decidido teñir de azul.

La cosa no tendría mayor complicación si no fuera porque los malvados se dedican a complicarte la vida y tratan de evitar que logres tu objetivo. Por fortuna, la pequeña Slider tiene argumentos y astucia más que suficiente para acabar con esa banda de gamberros y llevar a buen término su misión.

No confíes en todas las baldosas, ya que algunas son traicioneras: unas se desmoronan a tu paso, otras se cierran y otras te empujarán como si no pesaras nada... y eso no es todo, porque hay una serie de adversarios que te disparan (la vieja historia de que no debías atreverte a entrar en un territorio que no es el tuyo) e intentan expulsarte de la pantalla.

Hay cerca de cien pantallas diferentes que debes completar y un montón de tipos distintos de enemigos que matar antes de considerarte un experto en este juego clásico.

Un último detalle: para no tener que repetir desde el principio las pantallas cuando te matan, existe una clave de acceso que permite ir directamente al lugar donde se había dejado la partida.

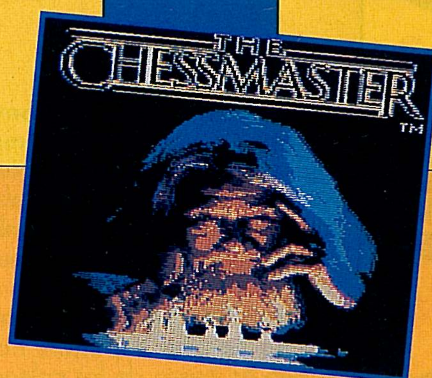
INFOGRAMES

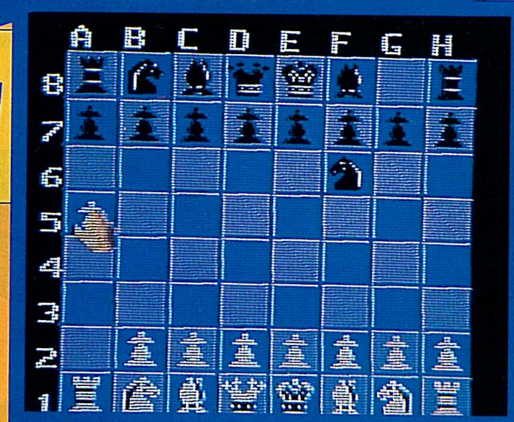


SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

CHESS MASTER

SEGA



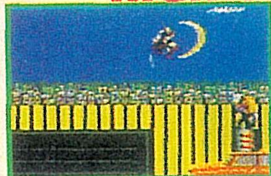


La firma americana Nova Logic ha sido conocida en este mundillo de los videojuegos por creaciones como Chess Master, programa que tras numerosas adaptaciones, prácticamente todas ellas con éxito, llegó a la consola portátil de Sega. Además de tratarse de uno de los juegos de estrategia por excelencia, el ajedrez, este título tiene un gran interés por varios motivos: el primero, que es un clásico del género, el segundo, que ha sido rediseñado con gran acierto, el tercero, que ofrece una gran cantidad de opciones que le hacen ideal para jugadores inexpertos. Por ejemplo, cuando te encuentres en una situación complicada (que evidentemente atribuirás al error de estrategia cometido momentos antes, por no reconocer tu ineptitud frente al ordenador), puedes accionar un icono que te permitirá volver atrás en la última jugada, y eliminar tanto tu movimiento como el del contrario. Repitiéndolo las veces que quieras, llegarás al momento de la partida donde perdiste el hilo, o bien hasta el principio del todo. Y esa no es la única opción; existe también la opción de parametrizar la siguiente partida del jugador, la posibilidad de grabar la partida en curso para continuar posteriormente, la de hacer que la máquina juegue de forma más o menos "inteligente" (restándole astucia podrás ganar, etc). Otra de las cosas que más llama la atención es el modo de "jugador humano" que no es otra cosa que un modo en el que dos compañeros pueden competir en una partida de ajedrez, uniendo sus consolas portátiles y ejecutando el mismo juego en ambas. En cuanto al diseño, no se trata de un programa distinguido por sus gráficos o por la animación, pero cabe destacar el trabajo que han hecho los programadores en el área del sonido, ya que Chess Master incluye digitalizaciones de voz de alta calidad, algo difícil de imaginar en una Game Gear. El conjunto es una buena simulación que pondrá a prueba la habilidad mental de más de uno.

SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

SHINOBI

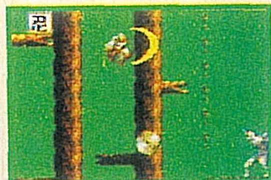
HIGHWAY LEVEL





BOSS 1

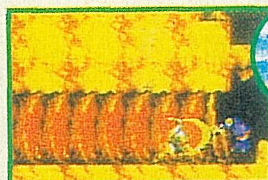
WOODLAND LEVEL





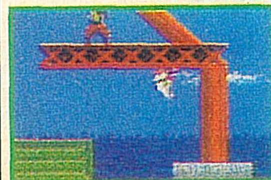
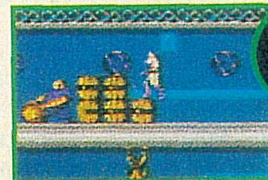
BOSS 2

VALLEY LEVEL

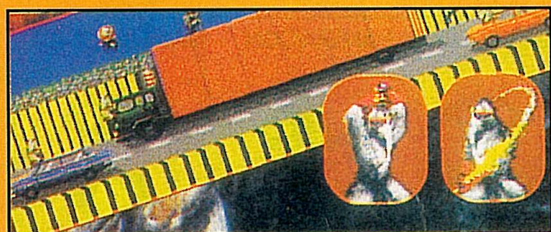

BOSS 3

HARBOR LEVEL


BOSS 4

Bueno, ahora te has convertido en Joe Musashi, japonés y campeón de artes marciales, en concreto de Ninjutsu, para más señas. Tu escuela de combate, de la que puedes considerarte el "hombre fuerte" te ha encomendado una misión muy importante, la de recuperar a tus amigos que han salido para enfrentarse a una amenaza latente. Como puedes suponer, no vas a dar un paseo en busca de los colegas, sino que vas a tener que pelear de lo lindo, visitar media docena de lugares inéditos donde sólo el hombre más duro y más entrenado se atrevería a entrar. Según vas avanzando te adentras en regiones muy peligrosas donde te esperan hombres armados hasta los dientes que pretenden hacerte la vida imposible y alejarte de tu camino, impidiendo que lleves a buen término tu peligrosa misión. Desde una gran autopista que atraviesas saltando por camiones y coches hasta la ciudad-meta de la misión, pasando por impresionantes cascadas que animarán tu pantalla de forma espectacular, los escenarios te enseñarán a veces a defenderte: evita las cajas de transporte de material en el puerto y a los malvados que te esperan en una pagoda en el bosque... Así hasta llegar donde están tus amigos y liberarlos, para que se unan a tí en el combate y forméis una gran fuerza de lucha, cada uno en su especialidad. Shinobi se presenta, pues, como un juego técnicamente perfecto y una buena opción de compra.



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

Mickey Mouse

Castle of illusions





Después de su impresionante éxito en Master System y Megadrive y de haber pulverizado muchas listas de ventas, Mickey Mouse llega a la pequeña Game Gear. La historia de este juego sobre el personaje más tradicional de Walt Disney comienza en un lugar que debe ser el mejor de los paraísos: Mickey y Minnie cantan y bailan en el bosque, los pájaros gorgojean, una paz fraternal inunda cada rincón... De repente, el cielo se oscurece, densas nubes cubren el sol y un olor a moho desplaza el suave perfume de las flores. Mientras Mickey mira hacia el cielo, la bruja Mizrabel en su escoba mágica ha hecho el sortilegio, y Minnie ha desaparecido. Pero pocas cosas amedrantan a nuestro héroe, que echa mano de todo su corage y se lía a perseguir a la bruja a través del bosque, de las montañas hasta llegar a un horrendo castillo: el castillo de las ilusiones. A la puerta, un anciano le aconseja que para liberar a Minnie, encuentre las siete joyas escondidas en el castillo.
Dispuesto a todo, Mickey abre la primera puerta y entra en un mundo diabólico. En realidad, cada una de las estancias del castillo es un mundo diferente que habrás de cruzar antes de poder sacar a Minnie de las garras de la bruja: un bosque, un reino de los juguetes (donde habrá que evitar a los payasos y otros individuos similares), un reino de los postres (en el que atacan a Mickey los buñuelos gigantes y otras delicias)... Así hasta siete ambientes delirantes muy bien reproducidos por unos gráficos estupendos y una animación muy bien dibujada. Es un título para pasar largos ratos.



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

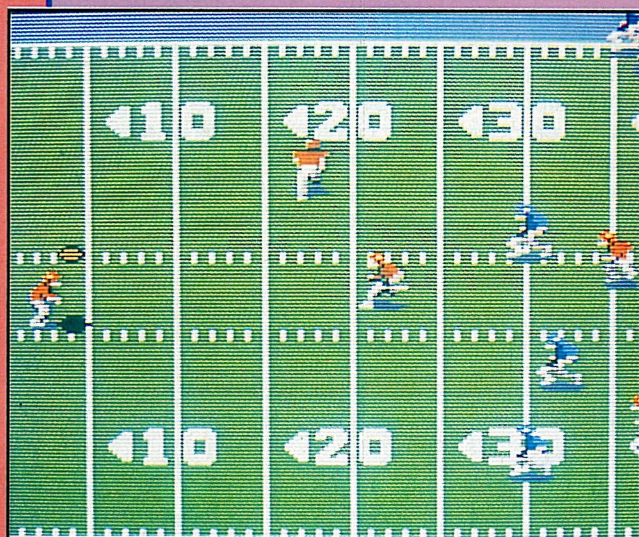
OUT RUN

El célebre juego de carreras automovilísticas llega al mundo Game Gear. Con las manos en el volante, los ojos fijos en el horizonte, y una despampanante copiloto junto a ti, te lanzas a la carrera desafiando todas los límites de velocidad. Como máquina, un Ferrari F-40 (para dar un toque de distinción) que deberás forzar al máximo para llegar a tiempo a la línea de meta, donde una muchedumbre de espectadores espera para conocer cómo se ha desarrollado la prueba. La realización del recorrido es una delicia, aunque quizá la mejor cualidad sea la de poder elegir el camino a realizar, ya que al final de cada etapa, el conductor puede girar a derecha o a izquierda, dependiendo de lo que le apetezca, lo que intuya o, más bien, de lo que ya haya aprendido en experiencias anteriores, ya que algunos caminos son más difíciles que otros. Puedes recorrer el desierto, las montañas rocosas, las grandes ciudades americanas... y completar un total de quince recorridos posibles, combinando los distintos tramos. Si te gustan las competiciones, prueba a retar en duelo a un adversario, que puede ser la propia consola o un amigo que tenga Game Gear.



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

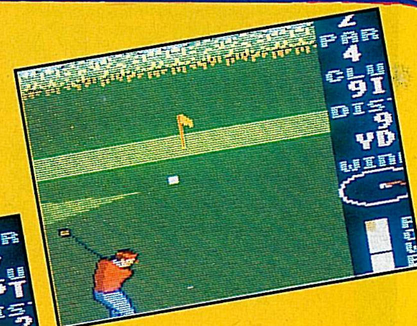
JOE MONTANA



Joe Montana es una simulación de fútbol americano, anteriormente desarrollada para la Master System. La acción se desarrolla en sentido horizontal, y hay que reconocer que el movimiento y los controles son muy buenos y aprovechan a tope las posibilidades de la Game Gear. Desde el principio, Joe Montana propone la elección de un equipo, entre una docena de ellos, que pretenderá hacerse con el título de campeón de Super Bowl (lo máximo en materia de fútbol americano). Para ello, hay que conocer a fondo no sólo las reglas de este deporte sino también todos los trucos y técnicas que debes utilizar para sacar el máximo provecho al "trabajo" de los defensas individuales, de los lanzadores y de otros jugadores. Lo malo: que no sea un deporte muy conocido en nuestro pais.

SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

WORD CLASS LEADER BOARD

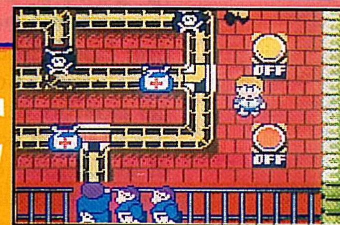




En esta ocasión se trata de una simulación de golf, realizada con gran tecnicismo y con mucho arte (vistas en tres dimensiones, movimiento muy realista). Después de determinar la dificultad del recorrido, la existencia o no de viento y los hoyos a completar, te encuentras frente a una enorme extensión de cesped que debes atravesar lo mejor posible. Para ello están a tu disposición un montón de palos distintos, desde los PW para los lanzamientos altos y cortos, hasta los de madera, metal, etc. Harán falta muchas horas de entrenamiento intenso para determinar con precisión cuál es la dirección del disparo más adecuada en cada caso, qué punto de la pelota debe ser golpeado para que vaya a un sitio u otro, adivinar qué recorrido la llevará lo más cerca posible del hoyo, analizar la fuerza y dirección del viento y su influencia sobre la trayectoria de la pelota, comprobar qué palo se debe usar según el terreno y la distancia al hoyo, etc.

SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

FACTORY PANIC

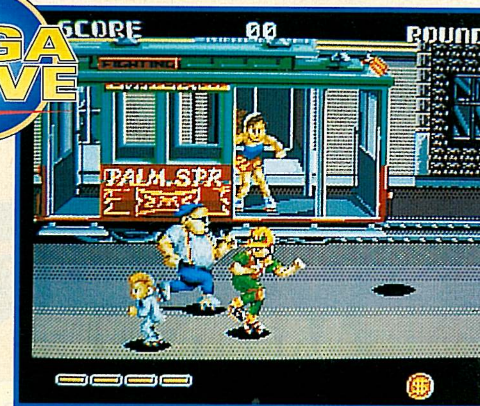


Acabas de ser contratado por un as del automatismo, uno de esos tipos de tres al cuarto que, para aumentar su negocio personal, se aprovecha del proletariado del que tú formas parte. Sin darte tiempo a saber lo que pasa y, como mano de obra que eres, te ves catapultado hacia una cadena de montaje. Tu misisón es fácil, pero debe ser cumplida a rajatabla si no quieres verte otra vez de patitas en la calle; pero no te preocupes, no tienes que haber pasado por la facultad Politécnica para hacer el trabajo. Frente a tí hay un interruptor on/off, y alrededor tuyo hay una cinta trasportadora que lleva artículos de diversa naturaleza. Ayudado por el interruptor, debes separar los artículos que tienen que ser entregados de forma inmediata y los que no son para hoy. Como si eso fuera poco, para distraerte de tu tarea tendrás que soportar al capataz, que no te considera el hombre adecuado para este trabajo: cada vez que puede viene directo a tu cabeza, golpeándote una y otra vez con una cachiporra... Simpático ¿verdad? Lo que al principio parecía un mundo maravilloso se ha convertido en un infierno, gracias al malvado capataz y a tu trabajo, que cada vez se pone más difícil: según avanzan los niveles, los interruptores se multiplican, la cinta se acelera, la selección de objetos debe ser cada vez más rápida, la diversidad de los mismos es mayor...



SONIDO	GRAFISMO	ANIMACION	MANEJABILIDAD

ZAPPING MEGA DRIVE

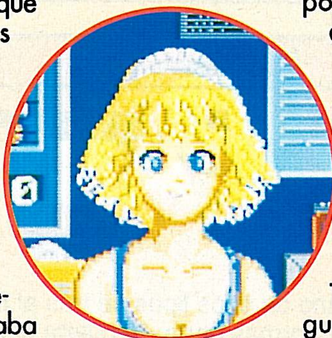


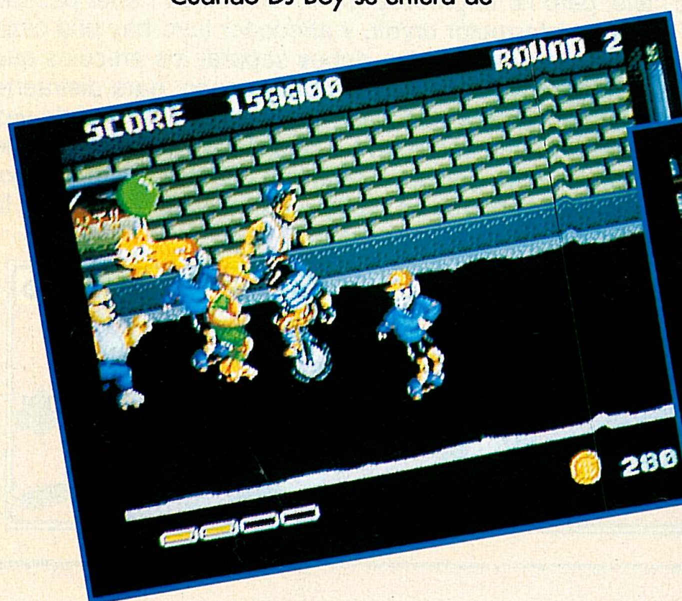


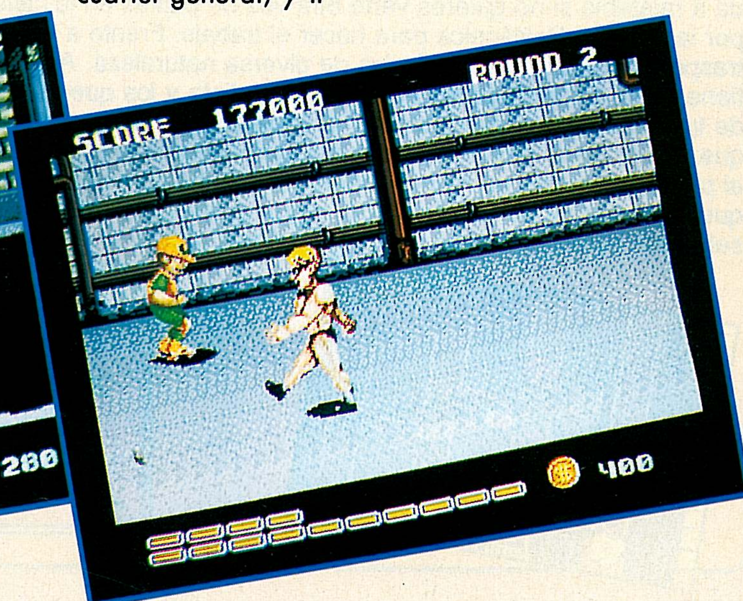


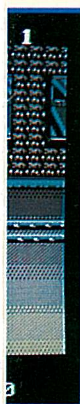
DJ

Nuestro protagonista es un prodigio del monopatín y casi un peligro público, porque con sus rodilleras y sus coderas naranjas y su casco del mismo color recorre las calles de Nueva York con la velocidad del rayo, sin que la policía o los transeúntes puedan hacer nada por impedirlo. La pasión que tiene DJ Boy por el monopatín es sólo comparable al amor que procesa a una pequeña dama, que acaba de ser secuestrada. Cuando DJ Boy se entera de ello, decide ir sin perder un instante a rescatarla de las garras de unos gansters que la tienen retenida. Los gansters tienen bien protegido su cuartel general, donde la tienen escondida, ya que se han repartido por las calles que rodean al cuartel. Y ya que, por numerosos que sean es difícil atrapar a DJ Boy, han decidido combatirle con sus propias armas: todos se han comprado monopatines. Tu misión, pues, es guiar a nuestro héroe por las calles, hasta el cuartel general, y liberar a la dama, que no es otra que la señorita... ¡DJ Girl!. Aunque puede decirse que es un juego de lucha callejera, no le faltan detalles originales, ya que, por ejemplo, las patadas,









puñetazos y otros golpes clásicos se dan, sí, pero sobre un patín a toda marcha. Como es típico, el escenario se desplaza en scroll horizontal, mientras los enemigos llegan desde todos los sitios. No todos tienen la misma fuerza y resistencia, por lo que necesitan distintos golpes para morir. Una vez que los vences, van soltando





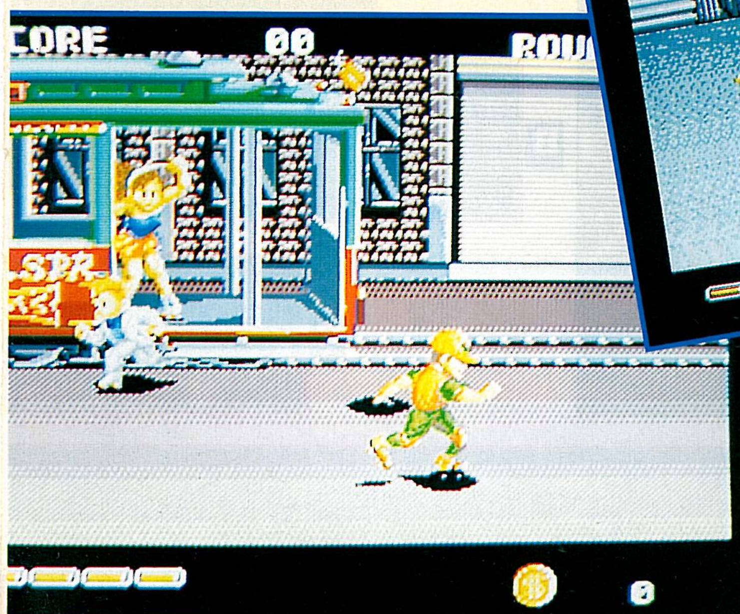




BOY

unas piezas que debes coger, porque te permiten comprar objetos. Algunos enemigos son más insistentes, te persiguen en autobus y te lanzan dinamita, y





además, al final de los niveles están los boss de turno, que conseguirán sacarte de tus casillas.

EDITOR SEGA

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



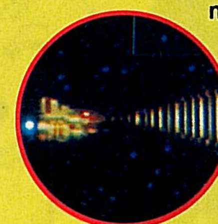
MANEJABILIDAD





LAS ARMAS DISPONIBLES





El disparo normal te permite hacer ráfagas rápidas sobre los enemigos. Su potencia destructora no es demasiado elevada. El láser, su potencia de fuego es bastante alta y además permite hacer disparos continuos, lo que siempre se agradece. Un arma bastante original: un aspirador gigante que te ofrece la posibilidad de atrapar a los enemigos y empujarlos con fuerza contra otras naves.

Estamos en el año 2101. Una nave viaja a través de la galaxia para llegar hasta una colonia cuya base es el planeta Antares. El objetivo es proteger a la raza humana de una posible extinción que podría producirse de continuar los conflictos terrestres en los que se está viendo envuelta la humanidad. En un principio, el viaje se desarrolla con normalidad pero, de repente, la tripulación siente un golpe en la parte trasera de la nave: acaban de ser atascados por los tristemente famosos Crognards, que no sienten ninguna lástima por los habitantes de la Tierra, a quienes consideran como simples parásitos. Los Crognards no son en realidad hombres: son una especie distinta, cuya existencia se basa en un único objetivo, el de destruir cualquier otra forma de vida que no sea la suya, para asegurar su supremacía en toda la galaxia. En un último intento por salvarse ellos y salvar a toda la galaxia, deciden probar la súper-arma que habían escondido: se trata de una pequeña nave, tan pequeña que en apariencia no representa ningún peligro para los atacantes. Pero su velocidad y su potencia son en realidad increíbles y su fuerza de fuego va a demostrarse devastadora, siempre y cuando sepas controlarla.



ZE

NIVEL 1



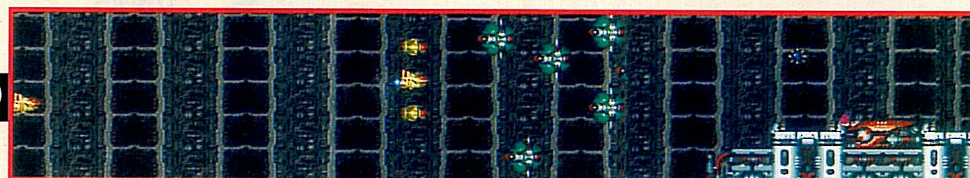
B

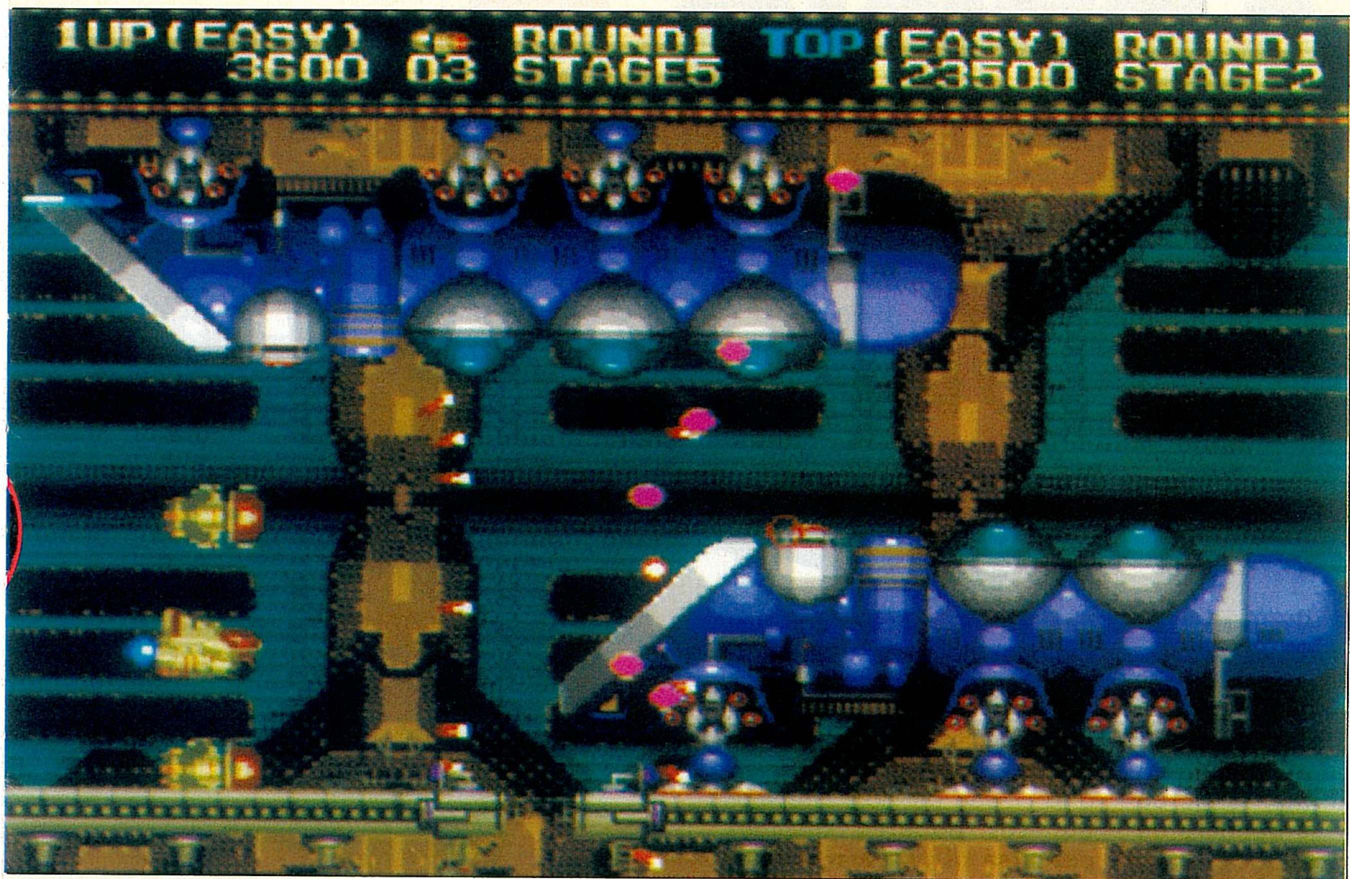


C



D





EDITOR TOAPAN

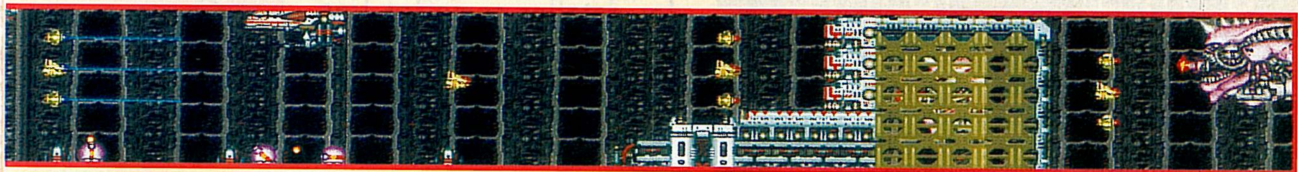
ERO WING



B



C



D



SONIDO



GRAFISMO



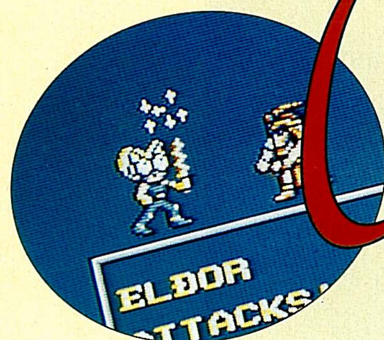
ANIMACION



MANEJABILIDAD



Crystal Warriors



La paz había regresado al mundo de Tyramus después de que los cuatro cristales estuvieran de nuevo reunidos en el palacio real de Aryel. Pero el malvado Grym, fiel a las fuerzas del Mal, surgió de las tinieblas y se apoderó de tres de los cristales.

La princesa Iris, heroina de esta aventura, se ha marchado lejos del reino llevándose con ella el cristal de la tierra, el único que no había podido conseguir Grym. Y en el viaje la acompañan la guerrero Dayne, el caballero Eldor, su amigo Ratt, el clérigo Frye, el mago Murak y otro personaje con quien se encuentran al comienzo del viaje, Zephi. Grym, ayudado por sus esbirros, descubre quién tiene el cristal y envia a toda su armada para que lo recuperen. Pero el equipo de Iris ha decidido ir en busca de Grym, antes de que su ejército les encuentre a ellos.

Crystal Warriors es un juego de aventura que une una parte de juego de rol y una parte de estrategia (que consiste en colocar a los personajes del equipo de Iris en función del ataque que tienen que lanzar contra el ejércitode Grym). El juego se desarrolla a través de varias etapas, que corresponden con las regiones del mundo de Tyramus; cada una de ellas se completa cuando se vence al ejército enemigo y a los monstruos del lugar para llegar a la ciudad del país atravesado. Los poderes mágicos permiten al personaje identificar a los enemigos desde lejos, curar a tus compañeros, combatir, etc.







Se trata de un juego completo, bien realizado y con un buen ingrediente de originalidad. Se agradecen los detalles como los tres ficheros de grabación de la partida y la posibilidad de jugar con otro compañero gracias al cable Gear-to-Gear.

EDITOR SEGA

SONIDO



GRAFISMO



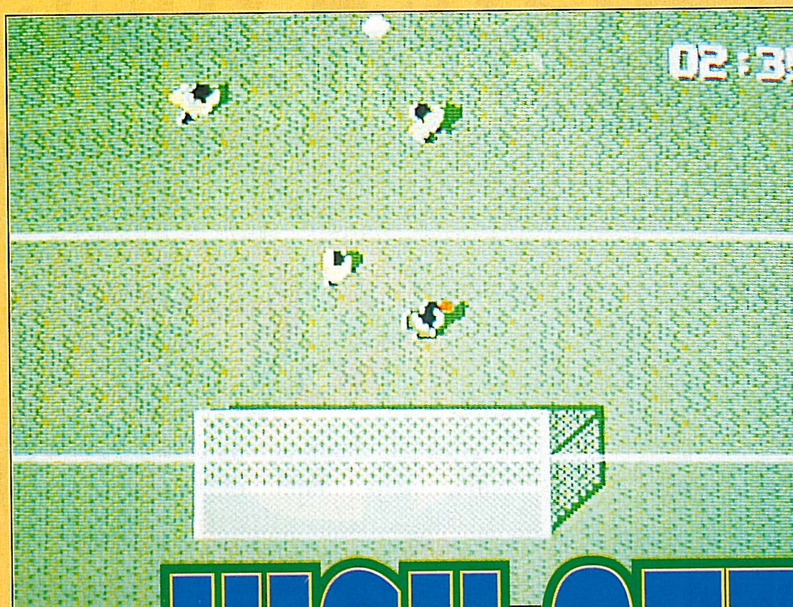
ANIMACION



MANEJABILIDAD



Super KICK OFF



Esta es una buena sorpresa para los que tienen en su poder una consola Game Gear, y sobre todo para los amantes de un deporte como el fútbol, ya que ahora podrán jugar en cualquier parte con una de las simulaciones de fútbol más conocidas, que anteriormente ha estado sobre consola y sobre ordenador. No podía ser menos, ya que las "hermanas mayores" de la Game Gear, como Master System y Megadrive, tienen también juegos equivalentes, de la calidad de Champions of Europe (para MS) y European Club Soccer (para MD). Super Kick Off es, además una simulación un tanto especial, con la que puedes sentirte como un auténtico profesional; no sólo podrás hacer movimientos bruscos, regates y otras audacias mientras la pelota se mantiene a tu lado, sino que debes controlar totalmente el esférico sobre el terreno de juego. Aunque al principio te cueste un poco de entrenamiento, enseguida te harás con los controles, sobre todo teniendo en cuenta que puedes elegir varios niveles de seguridad (además de otras muchas opciones). La vista del juego es aérea y el scroll del terreno es multidireccional, según los movimientos del balón.

Una cosa que no debes olvidar: en los pases, el jugador de tu equipo que quede más cerca del balón se convierte en el nuevo portador de él. Por tanto, procura hacer buenos pases y todo irá mucho más fácil: el entrenamiento es fundamental.

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



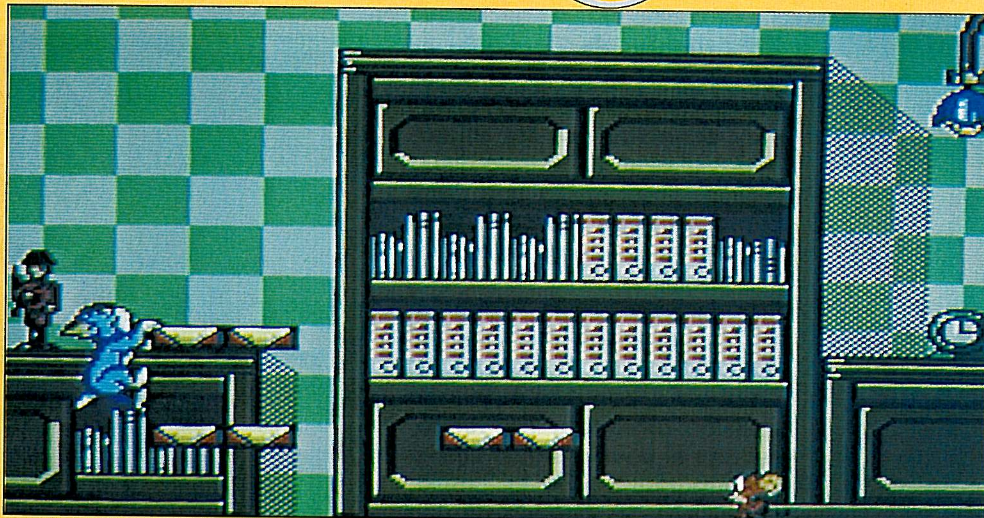
MANEJABILIDAD



ZAPPING



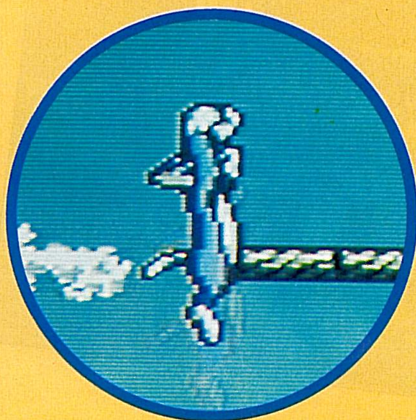
Una vez más, y tras el tremendo éxito de Asterix, los personajes de los dibujos animados son los protagonistas de un juego para la consola Master System. En esta ocasión se trata de la pareja Tom y Jerry, el primero de ellos dirigido por tí. Tu misión es muy clara: como gato que eres, debes atrapar al ratón Jerry que corre delante de tí. De esta forma, te ves envuelto en una carrera infernal, a través de lugares tan extraños como peligrosos: la cocina, el jardín, el dormitorio, el comedor e inclusos otros peores... Durante la persecución, Tom deberá escalar muros, evitar los obstáculos y deshacerse de estorbos que coloca Jerry; minas, bombas, todo es poco cuando se trata de librase de un pesado gato que no parará hasta capturar a Jerry, antes de que éste llegue a un lugar inaccesible para Tom. De vez en cuando, tú (no olvides que eres Tom) tendrás que correr y hacer cosas increíbles para ganar un poco de terreno al escurridizo Jerry. El desarrollo del juego se va viendo mediante un scroll horizontal continuo. Y cuidado, en algunos momentos el gato no podrá seguir avanzando porque Jerry ha logrado hacerse con una ventaja tal que ya es imposible atraparlo. La única forma, pues, de cogerlo es corriendo como el viento, con un ritmo desenfrenado que se anima con la música del juego.



Aquí vemos a Tom haciendo sus "pinitos" en escalada. Como veis, ho hay tiemp contemplar el paisaje, porque si sólo si se da mucha prisa podrá atravesar los n horizontales y verticales que encuentra. Pero cuidado con las prisas ya que perc puntos de energía si te golpeas la cabeza con las pasarelas.

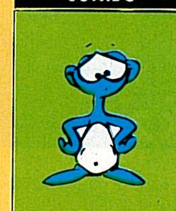
TOM & JERRY







SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



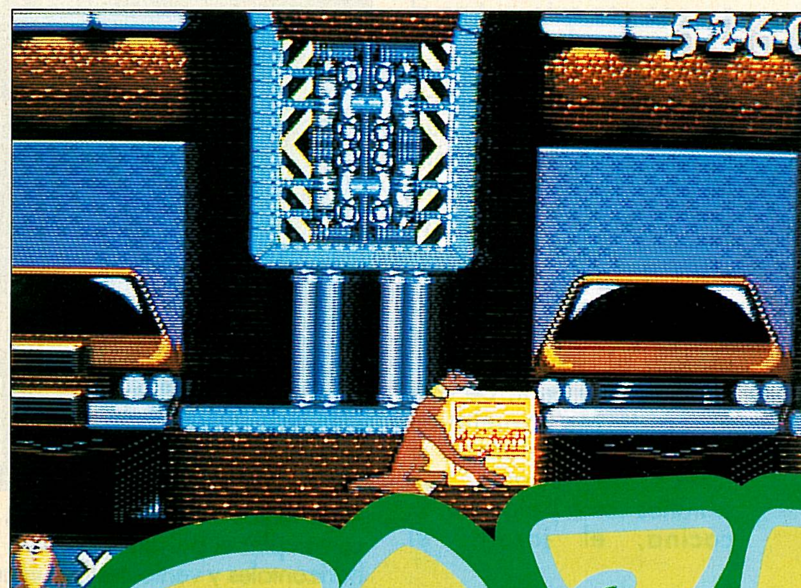
MANEJABILIDAD



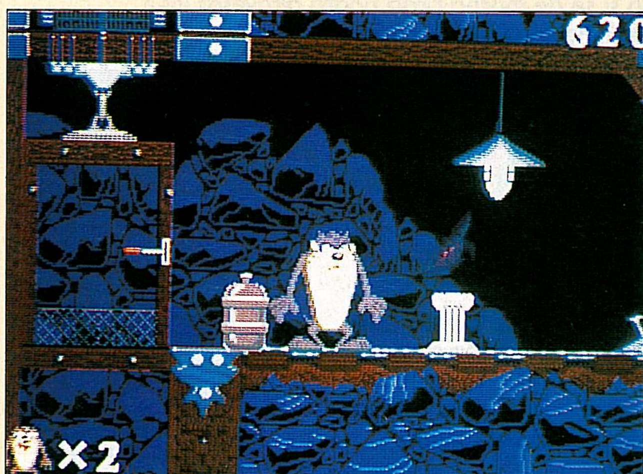
El diablo de Tazmania es un personaje de dibujos animados de la Warner muy conocido por los aficionados al género. Se trata de un glotón incorregible que tiene como principal característica que se mueve como un auténtico torbellino.

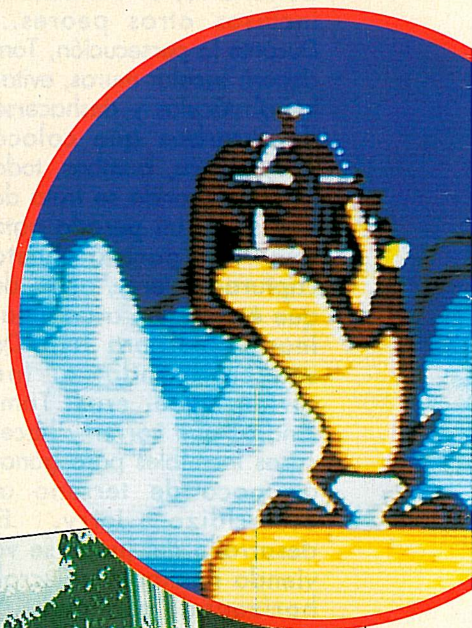
Nos encontramos en Tazmania, en los inmensos desiertos del sur de Australia. La historia del Tazmania comienza en una reunión alrededor del fuego, cuando el abuelo diablo cuenta sus historias a toda la familia. De pronto, se acuerda de una leyenda sobre los huevos de los pájaros gigantes prehistóricos. Toda la familia recuerda con añoranza esta época. Entonces, los diablos de Tazmania podían alimentarse con sus golosinas preferidas sin demasiado esfuerzo. Sus platos preferidos eran, naturalmente, los huevos de pájaro. En esta época prehistórica, las madres de los perodáctilos ponían huevos proporcionados a su tamaño, es decir, gigantes. Uno sólo de ellos podía alimentar a una familia entera de diablos de Tazmania. Ahora las cosas han cambiado y los diablos deben contentarse con huevos de gallina.

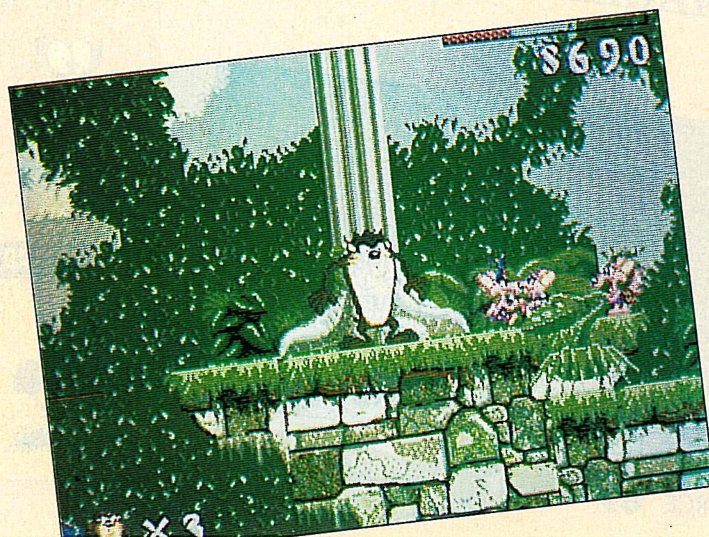
Sin embargo, esto podría cambiar, ya que el abuelo conoce una leyenda en la que se cuenta que existe una isla en la que todavía viven estos gigantescos pájaros. El jefe de la familia, empujado por los demás y alentado por este descubrimiento decide lanzarse a la aventura y

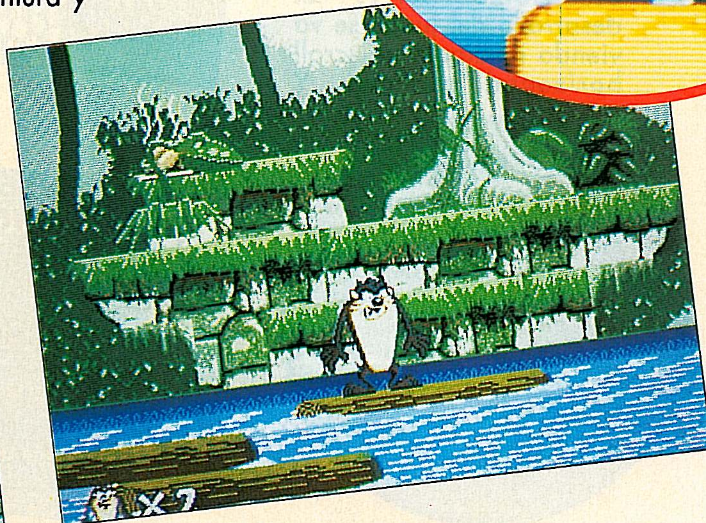


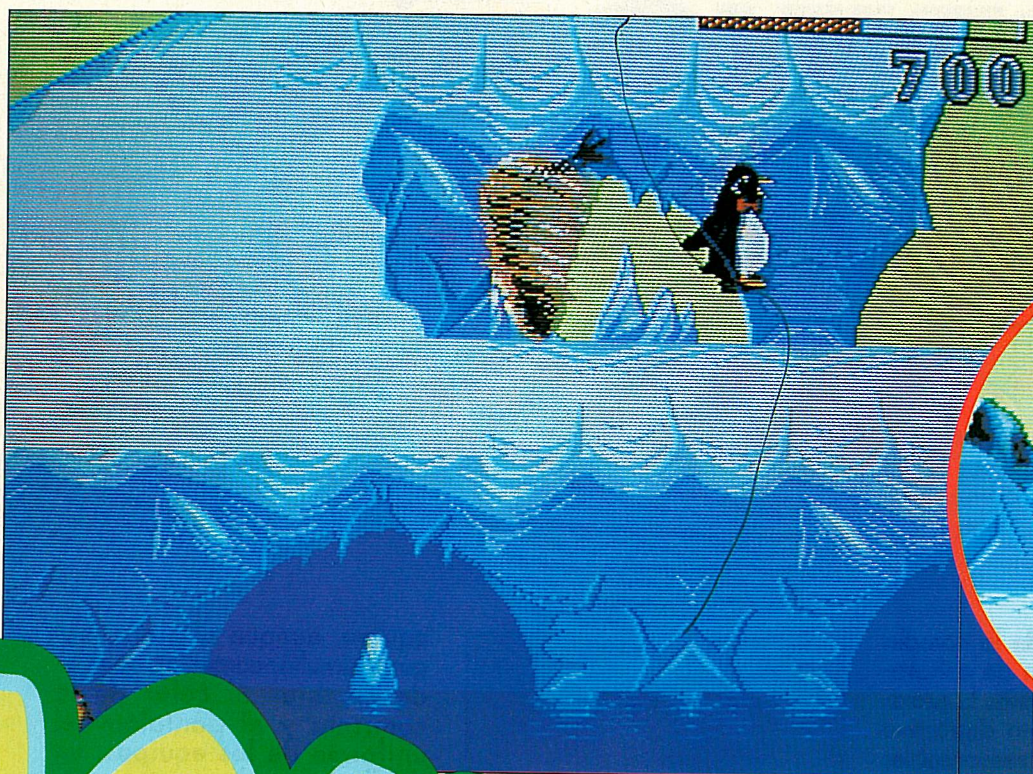
TAZM







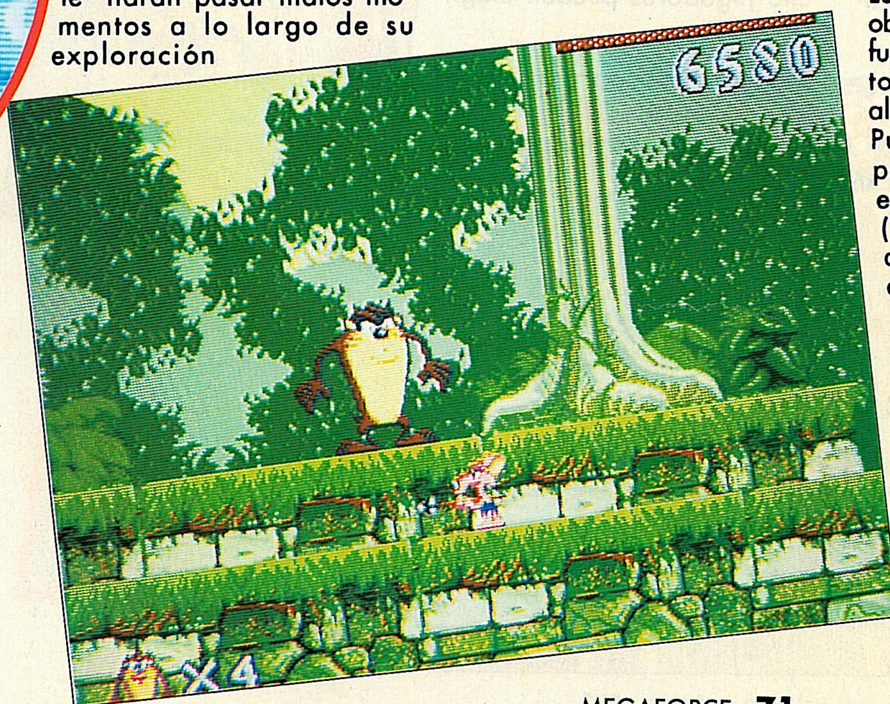






MANIA

buscar la isla. Desgraciadamente, ignora los incontables peligros que le acechan. Muchos animales, cada uno más extraño que el anterior, le harán pasar malos momentos a lo largo de su exploración de los dieciocho niveles de la isla. Para simplificarse la tarea, se salta alegremente del desierto al mundo de los hielos, pasando después a una tupida jungla, ruinas incas y una fábrica de coches. Como se ve, todos los climas están representados en la isla.



Este gran juego de plataformas se desarrolla gracias a un "scrolling" multidireccional. Tú diriges el diablo de Tazmania quien, al principio no puede utilizar más que un arma: la peonza devastadora. Se trata, en efecto, de dar vueltas sobre sí mismo, lo que producirá la destrucción de cualquier adversario a su alcance, incluidas las pequeñas ratas que le atacan sin cesar en tribus y que le producirán fuertes dolores. Luego hay que encontrar un objeto que te permitirá escupir fuego. También puede comerse todo lo que encuentre al alcance de su enorme bocaza. Puede pasar cualquier cosa porque es la gran aventura: enemigos de todos los pelajes (las plantas carnívoras están deliciosas), bonus y bombas, que te comerás si no tienes cuidado. Si, por descuido, llegas a devorar una bomba, podrás disfrutar de una bonita escena, viendo como saltas por los aires.

Hay que saludar con alegría a este nuevo personaje, cuyas aventuras prometen tantas emociones como las de Donald o Mickey.

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



European Club SOCCER

Los poseedores de la consola Megadrive están de enhorabuena. Una vez más la proximidad de un evento deportivo ha impulsado a los responsables de la compañía japonesa a lanzar al mercado un interesante producto. En esta ocasión se aprovecha la próxima celebración del Campeonato de Europa de Futbol para presentar un simulador de este deporte.
La Copa de la UEFA es el argumento de este juego que, obviamente, se refiere a la competición de clubs en lugar de al torneo de países. En él podremos seleccionar equipos tan históricos como el Manchester United o el Ajax de Amsterdam.
La vista del terreno de juego permite seguir la competición en tres cuartas partes del campo simultáneamente, gracias a una representación tridimensional; el resto aparecerá en su momento por medio del clásico movimiento tipo "scroll".
Hay dos modos posibles de jugar al European Club Soccer: el arcade y la simulación, los dos muy interesantes. Después de la elección de los equipos (hata ocho jugadores pueden elegir equipo, aunque sólo dos jueguen simultáneamente), se puede cambiar el color de la camiseta y el pantalón del uniforme de los equipos, un detalle de agradecer.
Hay tres niveles de dificultad para elegir y, una vez hecho esto, se puede comenzar a jugar. Todo lo que puede hacer un jugador de fútbol está presente en esta simulación: regates, pases largos y cortos, tiros desde todas las posiciones, fueras de banda...). El ambiente de un campo también está presente gracias a los efectos sonoros, de forma que se puede tener la sensación de que se está jugando realmente en los mejores terrenos de juego de Europa.



EDITOR
VIRGIN

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

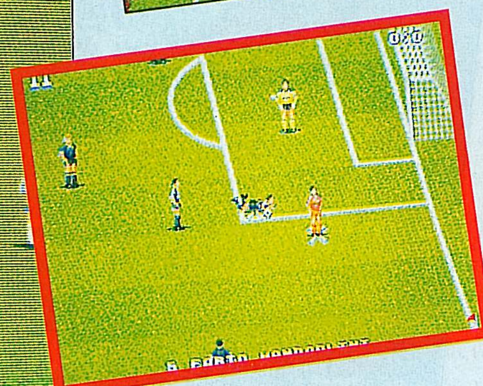


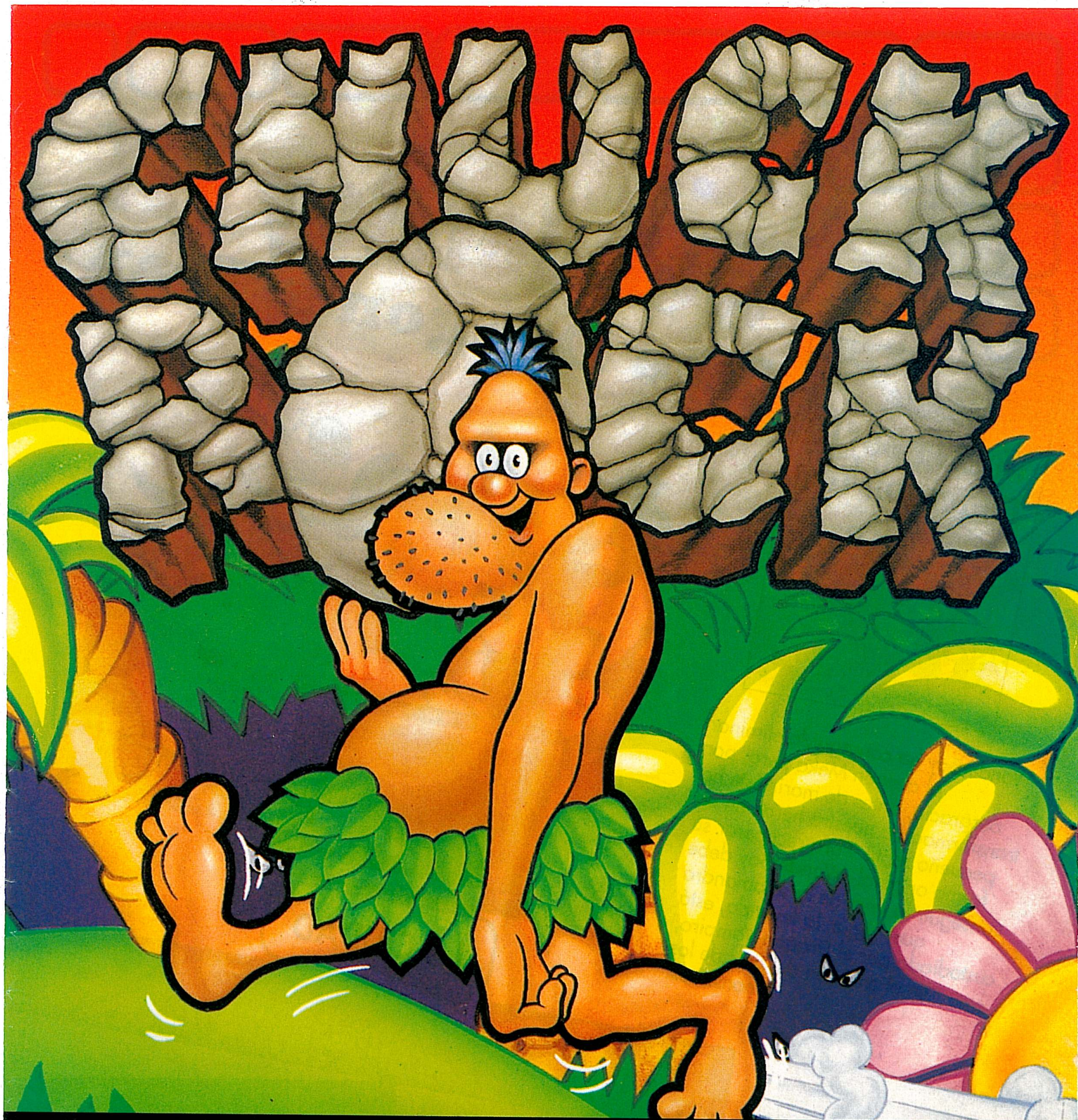
MANEJABILIDAD











ROMPE CON TODO

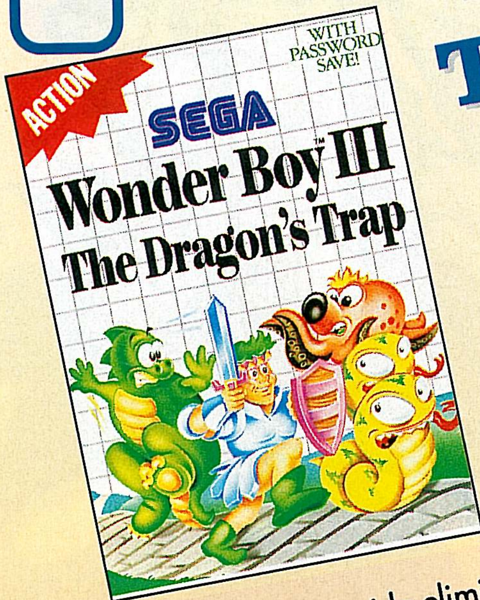
¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco
durísimas fases infectadas de dinosaurios
trastornados.
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago
para un trago tan duro.
¡No te faltará!.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros

WonderBoy III
The Dragon's Trap



WonderBoy ha conseguido eliminar al dragón Meka pero, por desgracia, antes de morir éste ha transformado a nuestro héroe en un pequeño reptil. Para recuperar su forma original, WonderBoy debe conseguir la cruz de la salamandra que, según la leyenda, está custodiada por el Dragon Vampiro, en el corazón del país de los monstruos.



LA CIUDAD





Las claves de acceso permiten recuperar, en cualquier momento, una partida con las armas que habías ganado antes de morir, y en el mismo nivel al que habías llegado.



A cambio de un puñado de piezas de oro, esta enfermera podrá curarte de todas tus heridas y así recuperarás toda la energía.











Para ir a recuperar la llave que permite la entrada en la torre de la ciudad, pasa por la puerta inferior del segundo edificio. Además, ve todo a la derecha, hacia un largo recorrido que puedes hacer como quieras: saltando de plataforma en plataforma, o bien sobre el agua. Al final, en una islita, encontrarás un edificio que esconde la preciada llave.



A lo largo de todo el juego, en algunos edificios es posible contactar con vendedores de armas y de objetos mágicos. Por ejemplo, hay uno que tiene una "boutique" en la puerta de arriba de esta casa.



El cofre que encuentras en esta estancia subterránea de la torre de la ciudad contiene un corazón de energía suplementario. Debes recogerlo en cuanto llegues a la ciudad.



Una vez que está en tus manos la llave que estaba en la isla, ya puedes entrar en la torre y llegar hasta una puerta suspendida en el aire; ella te lleva a la intersección de dos mundos diferentes, el del desierto con el dragón momia y el de los volcanes con lava.

EL DESIERTO







La puerta que estaba en el aire, en lo alto de la torre, te conduce al desierto. Si vas hacia la derecha, entrarás en el mundo de los volcanes. En esta sección puedes encontrar objetos interesantes como una tienda, unos cofres en los que es posible hallar, entre otras cosas, la espada Thunder, que será muy importante para la continuación del juego. Pero esto será después de haber llegado a una torre que contiene una sala en la que podrás cambiar tu personaje en otro animal y, al final, una puerta que lleva de nuevo a la ciudad. La idea es pasar por aquí después de haberse enfrentado al dragón momia, y transformarse en ratón antes de regresar a la ciudad con el fin de continuar la aventura.

EL DRAGON MOMIA





Después de haber llegado al desierto a través de la torre del centro de la ciudad, dirígete a la derecha. Allí volverás a encontrarte con las dichosas flores que te disparan, pero también con algo especial: unas cuevas bastante peligrosas que protegen sus entradas con cascadas de agua. El único interés en ir hacia el agua es que al final a la izquierda se esconde un cofre lleno de tesoros. Muy pronto te verás frente a una pirámide. En la puerta de arriba, en el interior, se coge el camino que lleva al dragón momia. Cuando te hayas enfrentado a él, vuelve a salir y pasa por encima de la pirámide y entra por la puerta de la esfinge; en el interior hay un montón de pasillos y no pocos enemigos. Este camino te da la posibilidad de conseguir el contenido de ocho cofres. Si golpeas en los muros, algunos te abrirán pasadizos secretos.

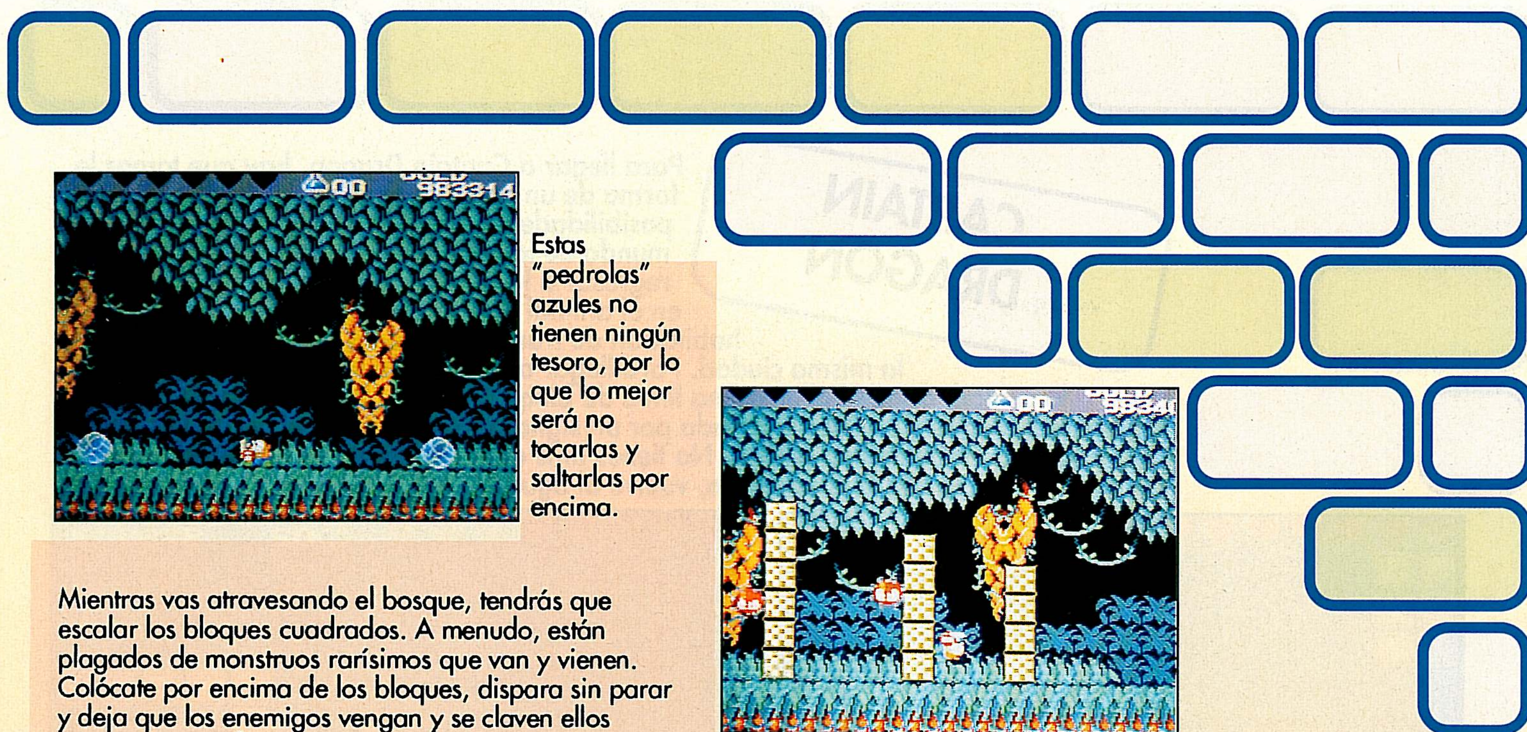
EL DRAGON ZOMBI



Una vez transformado en hombre-ratón, escalar los bloques cuadriláteros será cosa de niños. Continúa por la izquierda y no pares hasta el final de la villa. Encontrarás una primera puerta, es un almacén, y luego, siguiendo hacia la izquierda, se llega al bosque.



En este pequeño laberinto sólo hay una salida: el segundo pasillo desde arriba.





Estas "pedrolas" azules no tienen ningún tesoro, por lo que lo mejor será no tocarlas y saltarlas por encima.



Mientras vas atravesando el bosque, tendrás que escalar los bloques cuadrados. A menudo, están plagados de monstruos rarísimos que van y vienen. Colócate por encima de los bloques, dispara sin parar y deja que los enemigos vengan y se claven ellos mismos tu espada.



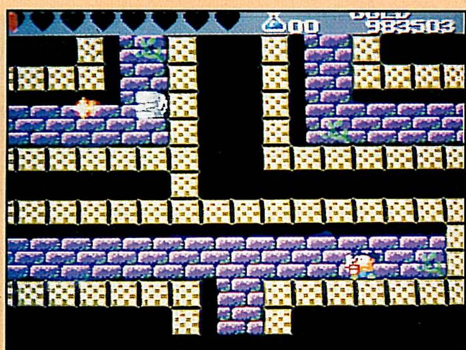


Hete aquí al pie de la torre que sirve de hogar al dragón zombi. Detrás de esta puerta hay un pasillo y una puerta que lleva al pueblo, y lo más importante, un cofre que encierra la llave responsable de abrir la torre.



Escala los bloques de la izquierda y salta cuando veas lo alto de la torre, para caer sobre una pequeña plataforma que te lleva a la puerta de entrada a la torre. Una vez estás sobre la plataforma, y antes de entrar, tendrás que ser muy rápido, pues hay un monstruo dispuesto a atacarte y amenaza con tirarte al vacío.









En el interior de la torre, sube por la izquierda, sigue los pasillos (no dejes de utilizar la espada para librarte de todos los enemigos) y desciende rápido por el centro de la torre, para luego remontar por el lado derecho y llegar así a la puerta que te lleva al dragón zombie.

CAPTAIN DRAGON

Para llegar a Captain Dragon, hay que tomar la forma de un hombre-piraña, lo que entraña dos posibilidades: o bien acabas de terminar el mundo de los volcanes, en cuyo caso antes de regresar a la ciudad ya has sido transformado en el animal adecuado, o bien vas a la habitación de transformaciones que se encuentra en la misma ciudad. Para llegar allí, entra en el segundo edificio de la ciudad, donde hallarás una línea de bloques y otro aislado en la izquierda. Golpea el bloque y un cubo marcado por un signo de interrogación caerá; cógelo y aparecerá de repente una puerta. No tienes más que entrar por ella. Y ahora, sin olvidar que es por la segunda casa, vuelve al agua.





Una vez en este medio, coge la espada Thunder y rompe los cuatro bloques para liberar el paso.





Estos bloques suben y bajan, intentando aplastarte contra las paredes.

Pasa por esta puerta si te falta energía, hay una enfermera en el interior de la habitación.



Vaya, aquí está el barco pirata. Debes entrar en él para encontrar al Captain Dragon.



Si te apetece, antes de entrar en el barco, puedes bajar por aquí y dirigirte a una puerta que tiene un corazón adicional.





Dentro del barco, emprende el camino a través de los largos pasillos y llegarás al compartimento del Captain Dragon. Procura que no te maten los fantasmas, los pulpos y los bloques en movimiento.



CLAVE DE PASO

Ahora que llevas recorrido un buen trecho, vamos a contarte un secreto. Existe una palabra de paso que no debes utilizar salvo en una situación de extrema dificultad que hayas intentado superar repetidas veces sin éxito.

La palabra es WE5T ONE 0000 000.

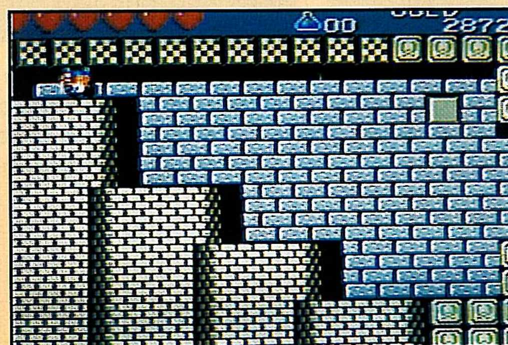
Con ella aparecerás en la ciudad, bajo la forma de WonderBoy, y ya no tendrás que hacer nada, salvo darte un paseo, ya que todos los dragones están muertos, estás "forrado" de piezas de oro, tu energía baja con mucha lentitud y, para colmo, posees todos los objetos y las armas que aparecen a lo largo del juego.

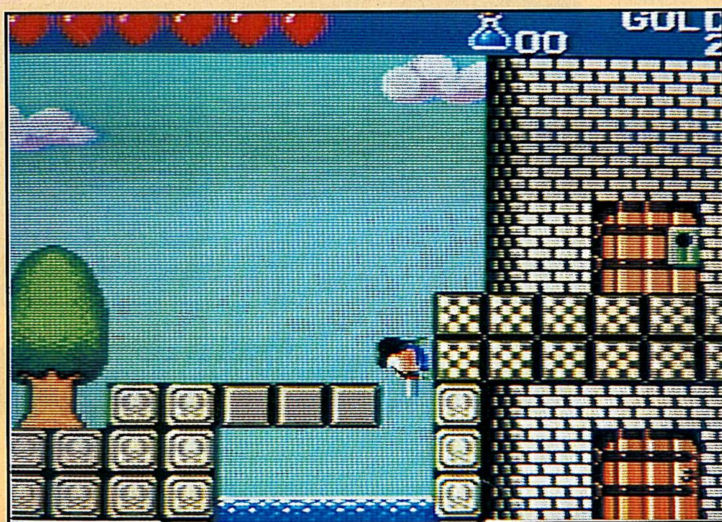
EL DRAGON DAIMYO

La lucha con el anterior dragón ha tenido un balance a tu favor, en lo que se refiere al ganador, pero ha tenido también otras consecuencias: justo antes de morir tu enemigo, te has visto trasnformado en hombre-león. No te lamentes demasiado porque, como todo, esto tiene sus ventajas (sobre todo la forma de manejar el sable, de arriba a abajo).

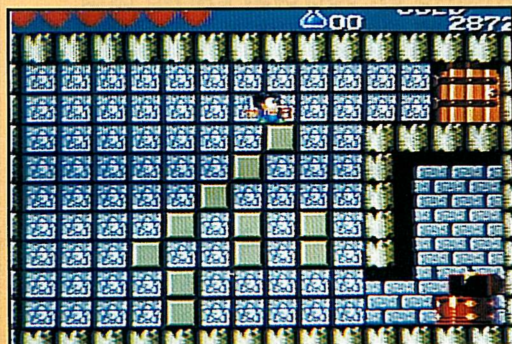
Antes de nada, vuelve a la villa y transfórmate en hombre-ratón utilizando la sala de transformaciones. Dirígete al lado izauierdo de la ciudad, más allá de la torre, y verás un puente construido con piedras indestructibles. Golpea y baja al pozo. Si exploras un poco, llegarás a una sala donde hay cuatro pozos; tírate al primero, verás como rebotas y puedes agarrarte al techo. Ya no tienes más que avanzar con la cabeza agachada hasta llegar a los pozos y sumergirte en el de la izquierda del todo, de forma que puedas recuperar el sable mágico (fundamental en futuros momentos del juego).

Ya de regreso a la ciudad, vuelve a la forma de león, toma el mismo camino pero esta vez salta en el tercer pozo. Aquí y allá irás descubriendo pasillos subterráneos llenos de enemigos y de lava hasta que llegues al inmenso castillo japonés, guarida del dragón daimyo (daimyo, como todos sabemos era un tipo de señor en la época del feudalismo japonés). En todos estos sitios, ; ,asta que encuentres la puerta correcta, lucharás contra numerosos ninjas y samurais. Un consejo para matar al dragón, debes golpearle cuando él levante su sable. Pero como es ya habitual, antes de morir el dragón te lanzará un sortilegio y te transforma en hombre-halcón.









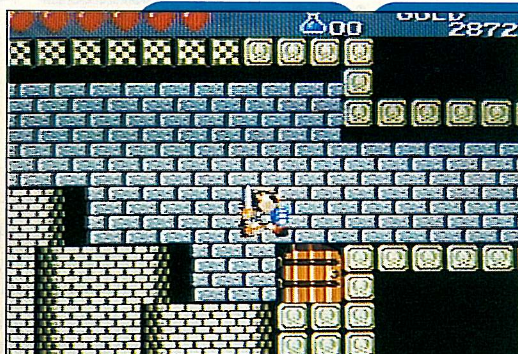
Por aquí entras en los pasajes subterráneos, primero en forma de ratón y después como un león.

Una vez has llegado al fondo, colócate sobre los pozos de la izquierda y salta.

Ahora se trata de volver a abrir un camino a base de golpear las piedras (sobre todo, no olvides golpear la última de todas, ya que hará aparecer una puerta que conduce a la habitación donde está el sable mágico). Para salir de la citada sala, hay que utilizar precisamente el sable mágico y accionarlo en el aire para fabricar una escalera.



Cuando vuelvas a ser león, abre el paso para ir a recuperar otro corazón de energía.



Si golpeas el pequeño bloque que está aislado del resto, harás aparecer una puerta que lleva al almacén.



Lo mejor para pasar los "baños" de lava sin peligro es tomar impulso y saltar los obstáculos uno detrás de otro, sin echar mano a los trampolines.



Aquí hay otros enemigos de los que te encontraste una vez en el desierto. Cuando el camino se bifurque en dos te indicará que hay un callejón.



Este es el cstillo del dragón, custodiado por dos bichos horrorosos que tendrás que cargarte. Ten cuidado, pues tras el primer golpe, retroceden y te tiran piedras.



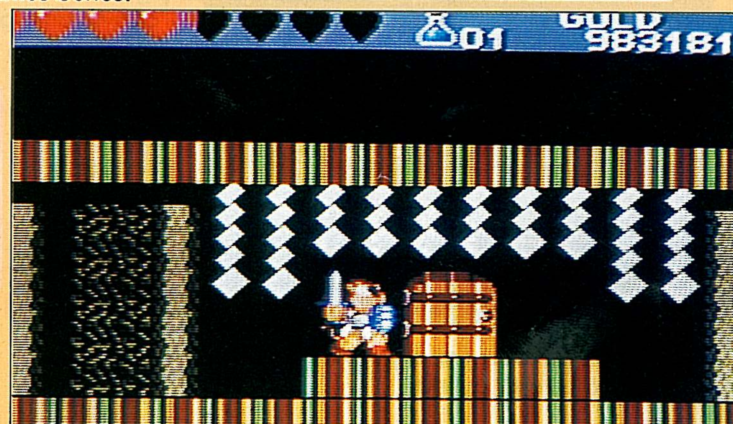
Estos samurais "trabajan" de la misma forma que los guardianes del castillo: si les golpeas una vez, retroceden y disparan bolas muy peligrosas. Por ello conviene anticiparse a sus movimientos y avanzar hacia ellos después del primer golpe.



Aquí se ve la entrada del castillo propiamente dicha. Hay que destruir los cuatro bloques que están justo delante y conseguirás unos cuantos bonos.



En su interior, otros ninjas, otros samurais y más piedras. El contacto de algunas es fatal para nuestro héroe, así que conviene que pases con tiento, haciendo una pausa entre un bloque y otro.



Y por fin la entrada de la sala donde se encuentra el dragón daimyo.

EL DRAGON VAMPIRE

Cuando eres un halcón evidentemente puedes volar, de modo que aprovéchate y llega hasta la puerta que se te ofrece tras la muerte del dragón daimyo; también puedes aprovechar para comprar la armadura Hades. Ya de regreso a la ciudad, elévate por encima de los edificios, al lado izquierdo de la torre principal. Verás una puerta rodeada de bloques, con romper uno de ellos podrás alcanzarla y llegarás a una habitación un poco rara. Cuando hayas golpeado el centro con el sable mágico, coge de nuevo una espada normal, rompe el bloque y... ¡tachán! aparece una puerta. Por fin estás entrando en los dominios del dragón vampiro.
Los pasillos son sinuosos y repletos de piezas de decoración, sobre todo estatuas que lanzan bolas de fuego (¡qué decorativo!). No te fíes de las apariencias, hay muros ficticios que puedes atravesar. En poco tiempo, tendrás que transformarte en otros animales, para poder atravesar con soltura todos los rincones del castillo. Para las transformaciones, utiliza las salas que hemos citado anteriormente.
Algunas habitaciones están tan oscuras que, aunque ves a tus enemigos, no ves los muros ni los agujeros... Pero aún así conseguirás llegar a la puerta que conduce a la sala donde se encuentra el último dragón. Golpéale en la cabeza por abajo. Es muy simple. Una vez que has conseguido destruirle habrás ganado la cruz de la salamandra, el magnífico objetivo de tu lucha, y asistirás a una secuencia final que no te vamos a descubrir aquí.





En el cielo, a la izquierda de la torre está el punto al que debes dirigirte. Para llegar hasta la puerta, golpea el bloque que falta en la foto y conseguirás un corazón suplementario.



Hay que hacer aparecer el bloque del centro con el sable mágico, y después destruirle para llegar hasta la puerta que conduce al castillo del dragón vampiro.



Por bonito que sea el castillo, no puedes dejar de pensar en que, afortunadamente, es el último que debes visitar.



Antes de subir por el pequeño pasillo, entra en esta puerta.

Aquí te vemos jugando al "atraviesamuros". Hay muchos pasajes que están disimulados, pero están diseñados y dispuestos de forma lógica y es muy fácil encontrarlos.







Entra, como hemos dicho, y transfórmate en ratón, porque ello te permitirá pasar por el lado derecho, actuando sobre los bloques en forma de damero.



Aquí tenemos otro ejemplo de pasillo. Fíjate bien en la forma de la mesa; si otras mesas están colocadas de igual forma, los pasillos estarán en el mismo entorno.



Vemos otra transformación, ahora en hombre-piraña.



Para completar la serie, otra transformación más, pero ahora en león, el personaje que permite pasar destruyendo los bloques incrustados en el muro, gracias a su golpe de arriba a abajo.



Las salas más peligrosas son las que están en completa oscuridad, así que ten mucho cuidado con los agujeros.

Y, por fin, el combate final en el que te enfrentas al dragón vampiro. Para vencerle, golpea en la cabeza de abajo, ponte rápidamente al sol, déjale aproximarse, salta ligeramente y vuelve a empezar.

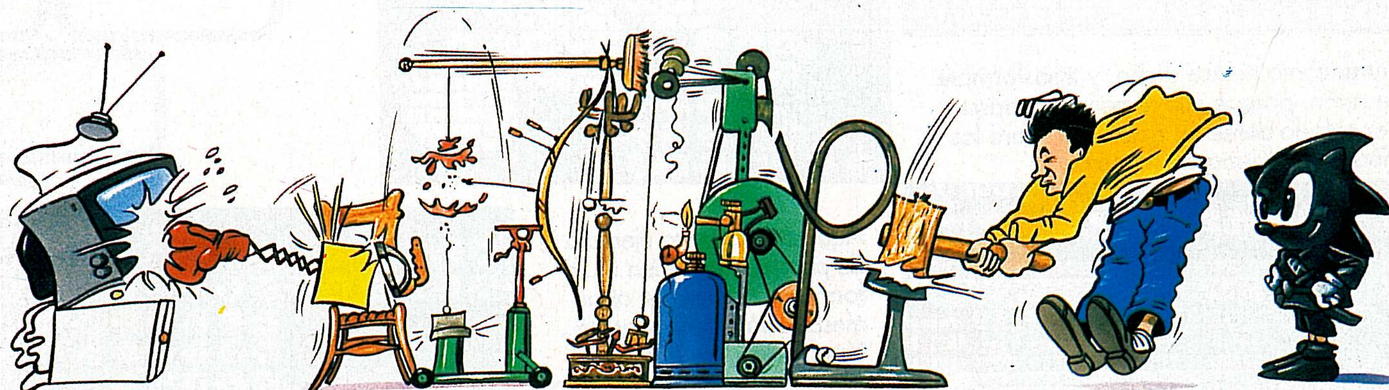


Para ir directamente al personaje hombre-león, utiliza esta palabra en clave cuando comienzas el juego: TKC3 YTW DDPF R7A. Para el hombre-halcón, la palabra es: Y20V DD5 VYEP 9RN. Por último, debes saber que hay una puerta secreta que lleva directamente al dragón-vampiro y que se encuentra escondida en lo alto de la torre. Ponte en la plataforma, bajo la flecha, y pulsa la dirección Arriba. Aprovecha si tienes forma de ratón para asustar al dragón, así no se atreverá a tocarte.

MEGATRUCO

Para tener vidas infinitas, elige la espada Murmasa, la armadura Hades y el escudo Aqua.

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nivel que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV



Para llegar a ser Avatar en la virtud del sacrificio haz lo siguiente:

Ve al castillo de Lord British, pregúntale si está bien y respóndele "No" cuando te haga a tí la misma pregunta. Recuperarás así todos tus puntos de vida, después de lo cual puedes salir del castillo para ir a Britain, justo al lado. Ve a ver al curandero, dile que no tienes nada y luego dale un poco de tu propia sangre (perderás 100 puntos de vida); repite lo mismo hasta que te diga, cuando tenga bastante sangre, que ya no merece la pena.
Vuelve al castillo de Lord British, ve a ver a Hawkind y a Lord British. Empieza de nuevo y repite las operaciones unas cuantas veces, y al cabo de cierto tiempo, serás un Avatar del Sacrificio.
Para tener la "montgolfiera", hay que ir al castillo de Lord British y entrar en el torreón que se encuentra arriba a la izquierda (utiliza un "Gem" para localizarlo). Una vez en su interior, usa la salida marcada como Exit, pero ten cuidado, porque la montgolfiera vuela a capricho del viento y tu único medio de dirigirla es lanzar "Winds". Conviene ir preparado.
Para tener un navío, ponte al borde del mar, si es posible en una península y, después de haber grabado la partida, dirígete al océano sin detenerte. Al cabo de un momento, un navío se aproxima; si durante el combate que tiene lugar a continuación eres arrojado fuera, no tienes más que intentarlo de nuevo cargando la partida grabada. La comida más barata está en Skara Brae.
No toques bajo ningún concepto los cofres que hay por las ciudades, ni siquiera los de la sala del tesoro del castillo. Se considera un robo y te impedirá ser Avatar en algunas virtudes.

MASTER SYSTEM — TEDDY BOY

SELECT ROUND:

En la página de presentación, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha, y pasarás a una pantalla de opciones. Pulsa una vez Arriba y nueve veces Abajo, elige ahora el número del Round y pulsa el botón 1.

MEGADRIVE — ALTERED BEAST



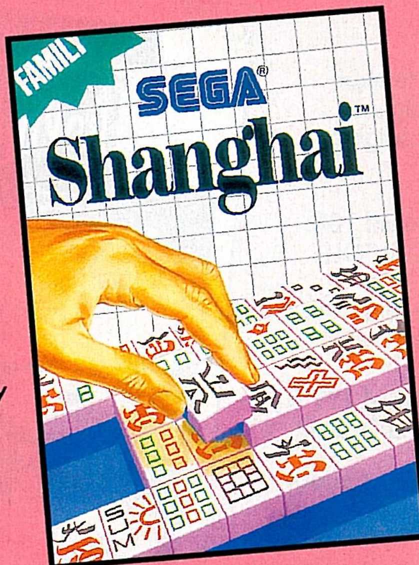
ROUND 2: El aceite

Ve a la derecha del aceite, por encima de él, y utiliza el campo de fuerza sobre él. Harán falta unos diez o doce golpes para ganarle.

ROUND 3: El cocodrilo

Dale tres empujones a la criatura y su color se volverá más brillante pues está a punto de morir.

MASTER SYSTEM — SHANGAI



En la página de presentación, haz diez veces una pausa, pulsa el botón 1, comienza la partida y elige Game. Coge enseguida un juego solitario y luego tendrás dos opciones. Elige Load A New Pattern y verás que bajo esta selección está la opción de juego secreto (Secret Game). Una vez terminado, te espera otra sorpresa.

MEGADRIVE — GYNOUG



Cómo matar a los monstruos del final de nivel:

Nivel 1: Para destruir la locomotora infernal, quédate lo más pegado posible a la derecha y dispara sobre la cara azul.
Nivel 2: Hay que disparar sobre el mástil de las ruinas del barco y terminar eliminando la cabeza violeta.
Nivel 3: Para destruir el quemador, dispara sobre el resplandor azul de la boca.
Nivel 4: Para destruir al demonio, dispara sobre los cuatro corazones de la bestia.
Nivel 5: Apunta a la cara del mutante mientras te colocas arriba a la izquierda.
Nivel 6: Para destruir a Gynoug, dispara al centro del monstruo.

Para estos monstruos, el disparo rojo es el mejor.

MASTER SYSTEM — CALIFORNIA GAMES

Durante la prueba de Footbag intenta enviar la pelota sobre las gaviotas que sobrevuelan el decorado, de esa forma ganarás miles de puntos.

En la prueba de Surf hay tres cartas escondidas en el agua. Intenta encontrarlas, ya que te proporcionan puntos suplementarios para la clasificación.

MEGADRIVE — QUACKSHOT

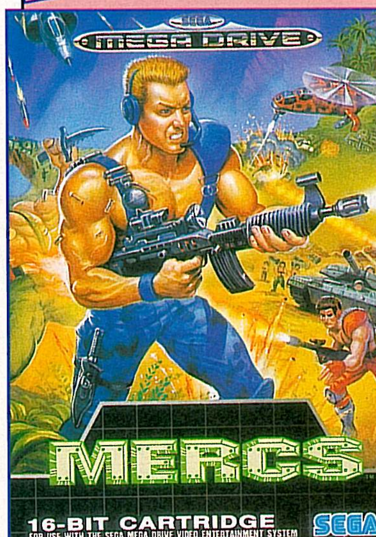


En el templo egipcio, una vez que has pasado la primera escalerilla, continúa subiendo a lo largo del muro con ayuda de las ventosas. Un pasadizo secreto te permitirá evitar pasar por otro muy peligroso.

MASTER SYSTEM — BATTLE OUT RUN

Evita comprar la nitroglicerina en los tres primeros niveles, porque será demasiado cara. Para que tus adversarios mueran con rapidez, hay que tocarles sobre el ala izquierda y luego sobre la derecha. Hay que utilizar la nitroglicerina cuando el adversario haya llegado, no antes.

MEGADRIVE — MERCS



En el modo "original", desde la aparición de tu personaje, ve hacia la derecha y encontrarás dos bonos.
Una vez que ves la costa, dirígete a la derecha, sigue la playa y encontrarás otros dos bonos.
En el nivel 3, cerca de la máquina grande, coge el pequeño camino de la izquierda y podrás conseguir un montón de bonos.

MASTER SYSTEM — AIR RESCUE



Select Round, Vidas suplementarias, inercia de los helicópteros...
En la pantalla de presentación, vuelve rápidamente la palanca en el sentido de las agujas del reloj y pulsa los dos botones según sigues girando la palanca hasta que aparezca un tablero de opciones. Para darlo por válido, hay que volver sobre la línea Round y pulsar Start.

MASTER SYSTEM — POPULOUS

He aquí algunos códigos:

Nivel 100: CALEOLD

Nivel 199: KILLMEHILL

Nivel 1999: ALPDEEND

Nivel 3999: SUZLOPDON

Nivel 4999: KILLOGOAL

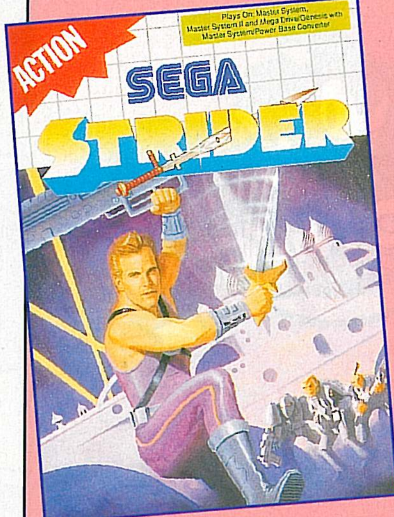


MEGADRIVE — KID CHAMELEON

Ve a Blue Lake Woods (en el primer nivel), segundo periodo, salta sobre la P que está más a la izquierda de la pantalla y golpea con la cabeza en el vacío. Los bloques que disparan un pequeño punzón aparecerá e irán a romper los bloques de lo alto del muro, situado un poco más lejos. De esa forma no tendrás que bajar a los pozos.

MASTER SYSTEM — STRIDER

Hay un medio para llegar directamente a las misiones segunda, tercera, cuarta y quinta.



Para la segunda misión: pulsa simultáneamente los botones 1 y 2 y la dirección hacia arriba y enciende la consola.
Para la tercera misión: pulsa simultáneamente los botones 1 y 2, hacia abajo y enciende la consola.
Para la cuarta misión: pulsa simultáneamente los botones 1 y 2, hacia la derecha y enciende la consola.
Para la quinta misión: pulsa simultáneamente los botones 1 y 2, hacia la izquierda y enciende la consola.

MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE



MISION 5: La fábrica
Dispara contra todos los guardarropas grises para obtener objetos útiles.

BOSS:
Empieza por disparar hacia arriba y cuando se aproxime mucho a tí, dale patadas. Verás que salta hacia atrás. Cuando lo haga, repite toda la operación desde el principio.

MEGADRIVE — CENTURION

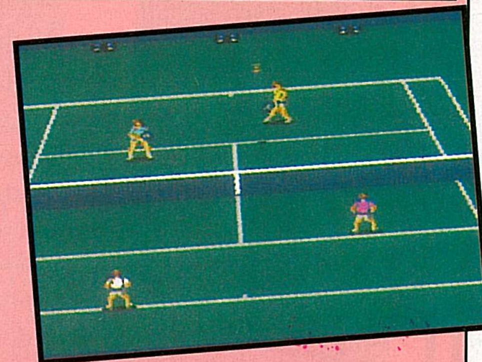
He aquí un código que te permitirá estár al nivel del cónsul, tener más de quinientos talentos de oro, quince provincias, cuatro armadas consulares de seis mil hombres cada una:

JVMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6J

MASTER SYSTEM — WIMBLEDON

Aquí tienes algunos códigos:

Open de Australia:
IKJEFGOHO
Roland Garros:
JIGEKGTPI
Wimbledon:
GGKLTFWIK



MASTER SYSTEM — GALAXY FORCE

Para ser invencible, en la pantalla de presentación, presiona siete veces la pausa.



MEGADRIVE — VALIS III



Para tener acceso al Segundo Test y elegir etapa, pulsa A, B, C y arriba. En la pantalla de presentación, cuando pulses Start, la pantalla se volverá negra. Libera ahora el botón Start y la selección de etapa aparecerá.

En pausa En pausa

EL TERMÓMETRO

Aquí están los juegos de "El Termómetro" de este mes. Animaos a enviarnos vuestras votaciones, indicando qué juego os gusta más y para qué consola es. Los más votados serán los "ganadores".

MASTER SYSTEM

Asterix
Sonic
Castle of Illusion
Bonanza Bros
Shadow of The Beast
Super Kick Off
Ghouls'n Ghosts
Populous

MEGADRIVE

Sonic
Fantasia
Hellfire
Quackshot
James Pond
Castle of Illusion
California Games
E.A. Hockey
Golden Axe 2
Out Run

GAME GEAR

Sonic
Shinobi
Castle of Illussion
Halley wars
Donald Duck
Devilish
Ninja Gaiden
Out Run
Super Monaco GP
Spiderman



TOP SECRET

My Hero
Juan Carlos Alcázar (Alicante)
Al final de la pantalla aparecen unos fieros buldogs. Mátalos con la patada baja dejando vivo el último; sáltatelo y dale una patada por detrás. En ese momento el chucho se convertirá en una vida.

Transbot
J.C. Alcázar (Alicante)
Antes de encender la consola pulsa los dos botones a la vez en el control 1. Después enciende y aprietas los dos botones otra vez; no los sueltes y verás un menú y en todas tienes que poner on, on, on a partir de ese momento tendrás vidas infinitas.

Streets of Rage (MD)
Roger Torres (Barcelona)
Cuando salga el odioso “Game Over” en la pantalla, pulsa: Izquierda, Izquierda, B, B, C, C, C y después Start consiguiendo así “continúa” extras.

Golden Axe
Roger Torres (Barcelona)
En la pantalla de selección del personaje, pulsad Abajo/Izquierda y los dos botones A y C a la vez. Soltadlos y pulsad Start, obtendréis nueve “continúa”, es decir, ¡30 vidas!

La opinión del experto

Streets of Rage (MD)

Una vez alguien dijo que hay que tener amigos hasta en el infierno. Pero "Streets of Rage" nos demuestra que tres de los mejores luchadores de la ciudad bastan para acabar con una organización criminal entera.
La cantidad de movimientos diferentes y espectaculares, y una atmósfera que se vive en tu propia habitación, hacen que este juego sea uno de los más adictivos de cuantos he jugado. Incluso la presentación del juego, con una vista panorámica de la ciudad, acompañada con una de esas músicas que te llegan al corazón (¡Uy, qué cursi!), hace que el juego te invite a un montón de sensaciones fuertes.
Si juegas con un amigo, la emoción y la diversión se duplican. Los dos podéis hacer hasta golpes combinados que hacen más eficaces los ataques contra los enemigos. Aunque el juego en sí puede resultar bastante competitivo (matar, matar y matar más aún), ésto no os importará ni un ápice cuando después de la primera partida os haya picado el gusanillo y no lo podáis dejar. Otra ventaja es la del amigo policía, que os sacará de más de un apuro cuando la llamés (botón A).
Pero llegamos al punto fuerte de este juego. Si cuando estéis jugando cerráis los ojos, en vez de una consola de vídeojuegos, 9os parecerá que estáis escuchando una cadena de fidelidad, y no exagero. La música es simplemente genial, y sirve para sumergirte más aún en la aventura. Y ya no os digo nada si os ponéis los auriculares y bajáis el volúmen de la tele... Lógicamente, ésto hace que la adicción aumente más todavía... Por cierto, ¿os he dicho que este juego es muy adictivo?. Los señores de Sega se han marcado otro tanto a favor, con el primer juego de luchas callejeras para la Megadrive.
Sonido: genial
Gráficos: súper
Animación: genial
Manejabilidad: genial

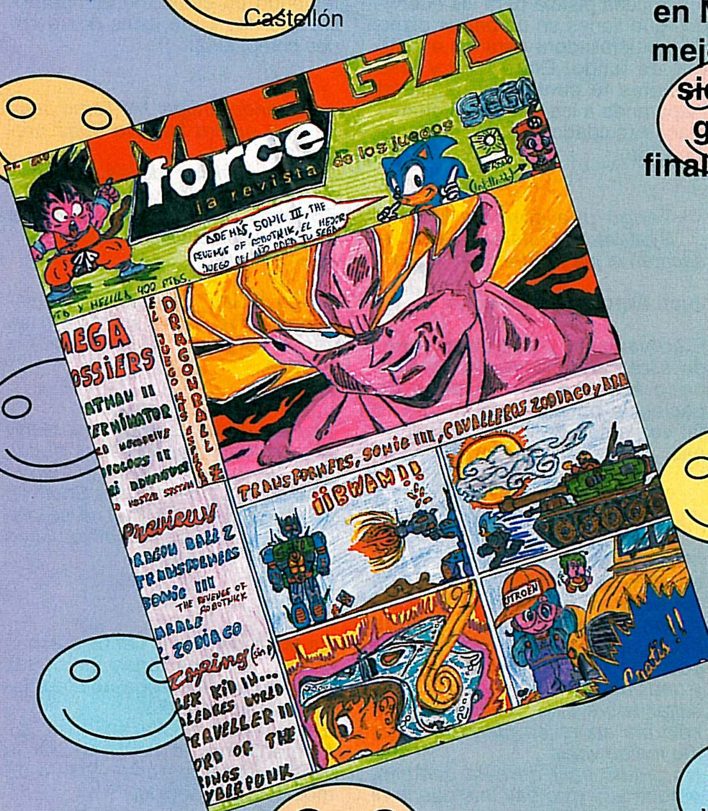


Christian Rodríguez Sánchez
Barcelona

Concurso de portadas

No podéis imaginar la cantidad de cartas recibidas en Megaforce, cada cual mejor, ni lo difícil que ha sido elegir la portada ganadora y las dos finalistas. Enhorabuena a los artistas.

GANADOR
Pascual Sanchís Robert
Castellón





FINALISTA
José Joaquín Valero Maciá
Alicante



FINALISTA
Raúl Gómez Cardoso
Barcelona



El Correo de Sonic

Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Correo de Sonic C/ Viladomat 271-273, entlo. 2ª esc. decha. - 08029 Barcelona

¿Hola! Soy un consolero de clase A y quisiera saber unas cosillas:
1.-¿Hay más juegos de lucha callejera en la Megadrive aparte del Streets of Rage?
2.-¿Está el Final Fight en la Megadrive?
3.-¿Hay próximos lanzamientos de esta clase de juegos?
4.-¿Cuándo lanzará SEGA el CD-ROM de la Megadrive? ¿Cuánto valdrá?
5.-¿Existe el Double Dragon en la Megadrive? Si existe, ¿es igual que la recreativa?

Sega-adicto anónimo

Para preguntas consoleras "clase A", respuestas "tipo A"... Para la primera pregunta, tienes disponible el cartucho Last Battle. En cuanto al Final Fight no está disponible y no creo que vaya a salir para nuestras Megadrive. Para los próximos lanzamientos tendrás disponible la segunda parte de Streets of Rage y contestando a tu quinta pregunta también te verás con los legendarios enemigos de Double Dragon. Más adelante te podré adelantar las caracteristas de este súperjuego, ya que todavía no lo tenemos disponible en españa. El CD-ROM saldrá sobre las Navidades y su precio está sobre las 39.000, mas o menos.

Sonic, tengo una Master System II desde hace poco y tengo 5 juegos: Sonic, Alex Kidd in Miracle World, Asterix, Donald Duck y Castle of Illusion. Me gustaría saber si todos los juegos de Alex Kidd son iguales (Matar a los monstruos con el juego de Piedra, Papel o tijera, comprar motos...) Si no es así, ¿cuál me aconsejas: Alex Kidd in High Tech World, Alex Kidd in Shinobi World o Alex Kidd in the Enchanted Castle?.

Fco Javier Pinto Sánchez
Alicante

Para tu consuelo, las secuelas que han sacado del Alex Kidd son diferentes cada una, si te interesa alguno de estos cartuchos, te recomiendo el Alex Kidd in Shinobi World, muy divertido, ya que sus caracteristicas se asemejan al legendario Shinobi, incluso la musica tiene cierto aire "Shinobinesco"...

Hola Sonic, ¿Que tal?, te escribo para que me digas cómo pasarme al jefe de la 2ª pantalla en Castle of Illusion de Megadrive. Gracias.
Alvaro Bemasar Sevillá
Palma de Mallorca

La técnica a seguir es bastante fácil, en primer lugar, el payaso lanza unos muelles que debes esquivar moviéndote un poco hacia la izquierda o derecha según donde estés, pero que siempre quedes en medio de los dos muelles, momento que aprovecharás para saltar sobre un muelle y sobre su cabeza; después el payaso empezará a saltar y cuando se pare agáchate para esquivar su puñetazo, a continuación volverá a sacar los muelles con lo que seguirás la técnica que anteriormente te he citado y lo tendrás chupado.

Hola Sonic, tengo una Game Gear y pienso comprarme un juego, pero dudo entre el Shinobi o el Ninja Gaiden. Me gustaría que los comentaras un poco. Gracias.

José Antonio Romero Franco
Cádiz

Los dos son buenos y sus caracteristicas son parecidas, así que tendrás que dedidirte según el argumento que te guste más. Shinobi está comentado en el especial Game Gear que publicamos en este número, así como Ninja Gaiden, que también fue desarrollado pantalla a pantalla en el número 1 de la revista.

Hola, tengo una Game Gear, y quiero que me informéis sobre todos los cartuchos de Ninjas de la Game Gear, y que me digáis cuál es el mejor de todos. Un saludo a todos y en especial a Sonic.

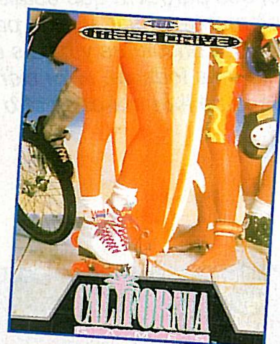
Gonzalo Valle Rico
Madrid

Tienes disponible dos cartuchos de lo mejorcito de la factoría Sega: Shinobi y Ninja Gaiden. Como acabamos de decir, puedes encontrar información de ambos en este número y en anteriores. Desde luego, la calidad de ambos en gráficos, animación y música está a la altura de la consola Game Gear. Eso sí, Shinobi tiene más tradición por ser más antiguo.

Hola. Quisiera saber qué juego me recomendarías de los siguientes si me comprara la Master System II: Moonwalker o California Games o Dick Tracy. Gracias.

Joan Trias Badruna
Gerona

Eres un chico previsor y has mencionado juegos de estilos diferentes. Moonwalker es un juego tipo plataformas en el que tienes que rescatar un cierto número de niñas cautivas esparcidas por el mapeado y cada vez más difíciles de encontrar. Los gráficos, el sonido y la manejabilidad son super guays. California Games es un juego deportivo, en el que tienes que superar varias pruebas, algunas de ellas muy originales, rodeado de paisajes playeros californianos. Si te va el deporte, no te lo pierdas.



El juego Dick Tracy es de los que tienes que disparar a todo lo que veas en pantalla; ves al personaje que manejas y lo que aparece a su izquierda y su derecha y al fondo de la pantalla. Tienes una pistola para los enemigos que tienes en un primer plano y la ametralladora para los enemigos de fondo. Entre fase y fase probarás tu puntería y habilidad disparando a los enemigos en tres placas (cuidado con matar gente inocente).

Tengo una consola Master System 2. Quisiera saber si sacarán el juego Streets of Rage.

Juan Antonio Gallastegui

Efectivamente y podrás disponer de este cartucho dentro de muy poco.Así que ten un poco de paciencia porque todo llegará (y tal vez antes de lo que te imaginas.

Tengo una consola Sega Master System II, y en el juego "Alex Kidd in Miracle World", cuando llego a la pantalla del lago de las rocas, me aparece una pantalla en la que hay varias cajas rosas, que llevan dibujadas, un pez, una estrella, un sol, una luna y unas olas, y por más que intento saltar sobre ellas y darles golpes sólo me aparecen fantasmas que me matan vidas.
No puedo salir de esta pantalla, porque tampoco hay una puerta ni nada para salir.
¿Qué hago? Espero tu respuesta, gracias.

María Navarra Mira
Alicante

Esta pregunta me la hizo anteriormente un consolero empedernido del Alex Kidd y encontrarás la respuesta en el número 3 en esta misma sección.

¡Hola Sonic! Me gustaría saber si los cartuchos de Megadrive se pueden poner en Master System. Si Kid Chamaleon saldrá en Master System. Si pondrán algún juego de Son Goku en Master System. Y si saldrá algún Mario en la Master.

Ramón Villarroyo Iglesias
Barcelona

Lo siento pero los cartuchos de la Megadrive no se pueden utilizar en la Master System. De momento no hay noticias de que vaya a salir la versión del Kid Chamaleon para Master System. En cuanto a la popular serie de dibujos animados la Bola de Dragón, todavía no se piensa realizar ningún juego para nuestras consolas. No creo que Sega vaya a realizar una versión de la mascota de Nintendo, teniendo en cuenta la competencia que hay entre estas dos grandes compañias.

Querido Amigo: Me llamo Juan A. y quiero hacerte unas preguntas:
1.-Soy un "viciau" de las máquinas Street Fighter 2, Final Figh y Tortugas Ninja ¿Sacarán dichas máquinas para Master System?
Juan Antonio

Amigo "viciau", ninguno de los juegos que me has mencionado se van a versionar para la Master System.

Hola, Sonic, soy un segamaníaco total. Tengo varias dudas pero he escogido ésta: ¿Cuándo se dispondrá del "Quack Shot" en Master System II? Y si no se dispone de él, dime el motivo. Chao Sonic.

Alfonso Valverde

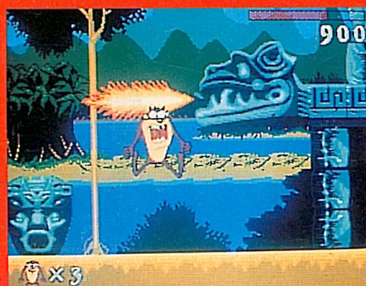
No te preocupes si tienes muchas dudas, envíame todas las dudas que tengas, los sega-adictos tienen que estar al día.
En cuanto al Quackshot de momento no se va a realizar la versión para la Master Sytem. El motivo: desconocido.

TAZ-MANIA

ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambiento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él. ¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas. Apúntate a esta estraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico. ¡La mesa está puesta!.



Vive una Aventura

SEGA

Unitros